POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

Nº 257 • 3,50€



Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 257



Juan Carlos García

Bienvenidos

Empieza el año y ya tengo ganas de que se acabe. No me entendáis mal, no soy tan pesimista. La razón es que leo que dos de los juegos más esperados por un servidor podrían llegar a finales de 2014: Super Smash BROS. (cuya fecha no está anunciada) y Project Cars (que sí se sitúa hacia noviembre). En realidad me bastaría con cerrar los ojos y abrirlos en junio, justo el día siguiente del E3. Después de la presentación de Nintendo, que según todo lo que leo/oigo incluirá un nuevo Zelda y vaya usted a saber qué más sorpresas. Claro que pensándolo bien, para qué adelantarme tanto. Así, con un salto temporal de seis meses, me estaría perdiendo tres de los juegos que he escrito en mi lista de imprescindibles: dos para febrero: Inazuma 3 Ogro y DKC Tropical Freeze, y uno para primavera: Mario Kart 8. De todas formas, si tú también tienes ganas de adelantarte al futuro, sin perderte nada del presente, no tienes más que ir a la página 22 porque es donde empieza el reportaje 'Así será 2014' con 20 páginas llenas de avances. De nada.



página **14** **Avance** Inazuma Eleven 3 La Amenaza del Ogro
Descubrimos todos los detalles de la nueva edición para 3DS.



página **22** **Reportaje** Así será 2014 Avanzamos 15 nuevos juegos para Wii U y 3DS, entre ellos el esperadísimo Project Cars.

¡REGALO EXCLUSIVO!

¡Doble póster!

Alucinarás con las imágenes más impresionantes del juego del momento

Inazuma Eleven






PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

I LOVE NINTENDO

PRÁCTICO

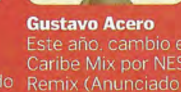
El equipo de la Revista Oficial








Roberto J. R. Anderson Viciado a Mario Party y empezando con el Ogro.



Gustavo Acero Este año, cambio el Caribe Mix por NES Remix (Anunciado en Off-TV).



Nacho Bartolomé A tope con las remezclas de los 80. En la discoteca no, ¡en NES Remix!



Samuel González Atrapado en El Día de la Marmota... esto, jugando aún a Bravely Default.

Laura Gómez Knytt Underground es una de las joyitas "indis" de Wii U.



SABÍAS QUE...
El origen de Unepic era ser la "continuación" del juego de MSK de Konami 'The Maze of Galious', pero al final acabó convertido en este "Castlevania extendido", como lo define su autor

El castillo de Harnakon es enorme. Más de 200 pantallas, a lo que añadimos 24 exteriores y 86 con extras. Una larga aventura, sí señor.

Rol, plataformas y cachondeo

Unepic, 'made in Spain' para Wii U

'Indie', retro y con espíritu Nintendo, Unepic acaba de aterrizar en la eShop de Wii U y ya ha conquistado el corazón de los jugadores.

Tras su excelente acogida en PC, donde ya lleva acumuladas más de 140.000 copias, esta **mezcla de juego de plataformas, rol y cachondeo**, como lo define su autor, que transcurre en un gigantesco castillo de fantasía medieval, aterriza ahora en Wii U. Desde el día 24 de enero está disponible en la eShop, editado por la compañía española **EnjoyUp Games**.

Estilo ochentero

Unepic está ambientado al más puro estilo ochentero pero incluye un montón de referencias actuales. Su protagonista es un chico de hoy en día, Dani, aficionado a los videojuegos, pelis de ciencia ficción y rol, que de repente se ve dentro de un castillo enorme y oscuro en el que tiene que superar **312 pantallas** (más de 200 en el castillo, 86 extras y 24 fuera del castillo) repartidas en **13 ambientaciones diferentes**.

Cuando **Francisco Téllez de Meneses**, creador del juego, lo idéo allá por 2009, pretendía ser una continuación de **The Maze of Galious**, un título de Konami lanzado en los 80 para MSX, pero entre sus amigos y su mujer le convencieron para llevar a cabo algo más cómico y menos serio, con un héroe que viajara del presente al pasado medieval, y ahí es donde se gestó Unepic.

Dani es el héroe de Unepic, un chaval de hoy, loco por los videojuegos, el rol y las pelis de ciencia ficción.





pág 7 **5 DLC geniales**
Yoshis Island se estrena en Sonic Lost World y otros DLC que ya son imprescindibles.



pág 8 **Mario Party**
En la sección Una historia de... viajamos a los entresijos del party game nintendero.



pág 11 **Primer contacto**
La Lego Película está a punto de estrenarse, y así será su videojuego en Wii U.



Un motor gráfico propio da vida a Unepic. Su sencillo diseño esconde un exagerado cuidado por los detalles y efectos de luz.





El inventario da un toque rolero al juego y se controla desde el Gamepad. Puedes equipar a Dani con distintas armas y hechizos.

UNEPIC ESTÁ LLENO DE REFERENCIAS A PELIS Y SERIES, Y SU HUMOR LE DA PESONALIDAD

El juego está lleno de referencias a pelis y series friquis y tiene un **tono humorístico** que le da personalidad (y que entenderéis mejor si tenéis más de 20 años). A la hora de jugar, su autor lo define como un **"Castlevania extendido"**, el avance es lateral 2D pero sus toques roleros incluyen un inventario con **más de 100 armas y hasta 70 hechizos** diferentes. Magia a patadas y doble posibilidad para progresar en el castillo: usando los hechizos o el cuerpo a cuerpo. Además nos acompañan una serie de mascotas que atacan al enemigo, y pueden aparecer unos ladrones si dejas objetos valiosos en el suelo.

En el paso de PC a Wii U, el gamepad ha cobrado protagonismo como lugar donde ver los ataques y el inventario, y como se puede jugar la aventura completamente desde el mando, existe la posibilidad de hacer zoom en la imagen. De otra manera no se vería suficientemente bien al personaje. De hecho, una de las características del juego es la **inmensidad del escenario** frente a la pequeñez del personaje. Todo está diseñado con un **motor gráfico propio** en el que destacan sobre todo la iluminación: todo está oscuro y el protagonista va encendiendo antorchas, y los gráficos, creados por el autor, de estilo Píxel Art y realizados con idéntico mimo y obsesión para que lleguen a apreciarse todos los detalles: como las distintas armas y armaduras que llevamos durante el juego.



+spanish
Este chaval es Momotaro, será el héroe de Zombie Panic in Wonderland, el próximo título 'made in Spain' que llegará a la eShop de 3DS en primavera gracias a Akaoni.

Entrevista con...
Francisco Téllez
Creador de Unepic.

¿De dónde surge la idea de incluir a un tipo corriente en una aventura?
De mi mujer (risas). La idea inicial era una historia épica en la que un chico de una aldea era llamado en sueños por parte de alguien. Entonces, el chico decide investigar y al llegar al castillo descubre que hay unos dioses atrapados en de unas cajas mágicas. Su misión era liberarlos. Cuando lo conté a mis amigos, vieron la historia y me dijeron: "tío, si esto es como en Zelda" (risas). Yo nunca había jugado a uno, y claro, la historia que me había inventado era un poco similar a un juego no precisamente desconocido. Al llegar a casa se lo comenté a mi mujer y ella me propuso que pusiera a un tío de la actualidad que se teletransporta al pasado. Mi primera reacción fue "¡pero qué tonterías dices!", pero lo pensé y así podía meter un montón de coñas y referencias... Y cambié el guión.

¿Es mejor desarrollar para Wii U que para, por ejemplo, PS4?
La Wii U es más específica en el hardware, entonces hay que trabajarlo más. Y luego tiene la pantalla: hay que explotar el GamePad, y eso es bueno y malo: malo porque es mucho más trabajo, pero bueno porque te ofrece muchas más posibilidades y es más jugable. Yo prefiero jugar en una pantallita con los shortcuts que no en un mando normal.

¿Cómo han pesado las influencias de series y juegos en Unepic?
Hay influencias básicas de tres o cuatro juegos que son The Maze of Galious, un juego de Konami de los años 80 para PSX, Warcraft, Diablo y Castlevania. Hay muchas referencias: algunas pasan más desapercibidas si no conoces esa cultura; depende de lo friki que seas. Un ejemplo son los dos vendedores del castillo, uno se llama Ubuntu y otro Fedora, que son los dos sistemas operativos de Linux. Hay una misión entera que es de El chico de Oro, incluso le dije a Enrique, el doblador, que viera la película porque lo quería exactamente igual que como lo decía Eddie Murphy. A películas hay referencias directas e indirectas: ¿quién es más loco, el loco o el loco que posee al loco? Esto es de Star Wars.



Francisco Téllez ha creado los gráficos, músicas y más de 1.000 líneas de código.

Agenda Nintendo

Repasemos los eventos que marcarán nuestras consolas en los próximos meses.



Llega OZIO, el club del suscriptor de Axel Springer

La editorial Axel Springer quiere premiar la fidelidad de sus lectores más incondicionales, y lanza OZIO, un club exclusivo en el que los suscriptores podrán acceder a ventajas únicas y promociones especiales todos los meses.

Ya está aquí OZIO, el club exclusivo del lector que comienza su andadura con cerca de 8.000 socios. Cada mes, cualquiera de los suscriptores de las revistas de Axel Springer, además de las ventajas habituales de una suscripción (comodidad, precio, garantía de recibir la revista...) sumarán las oportunidades de pertenecer a OZIO.

Si ya eres suscriptor, entra en la web **ozio.axelspringer.es** y apúntate a las promociones que más te interesen. Identifícate con tu ID de suscriptor y tu correo electrónico para tener acceso a los concursos activos y recibir la notificación de cada promoción en exclusiva.

Si tienes dudas, puedes dirigirte al centro de **atención al cliente** de Axel Springer tanto por **teléfono: 902 540 777** como por correo electrónico: **suscripciones@axelspringer.es**.

No esperes más para hacerte socio del Club OZIO y disfrutar de todas sus ventajas únicas. Este mes arranca con tres sorteos exclusivos, y pronto se añadirán más regalos y promociones.

Entra en nuestro club
ozio.axelspringer.es
y consigue fantásticos regalos

OZIO

El club del suscriptor de Axel Springer

¡CONSIGUE ESTOS REGALOS!



1 Wolder miSmart Smile. Smartphone Dual SIM procesador Dual Core 1,2 GHz, 512 MB y sistema Android 4.2. Pantalla 4" y cámara 5 Mpx. Valorado en **129€**.

1 Un Vexia Navlet S GPS + smartphone + tablet. Pantalla multitáctil de 6,5", procesador Dual Core y Android 4.2.2. Con navegación en 3D, función teléfono 2G, WiFi y cámara. Valorado en **139€**

2 Headset Ear Force Shadow de Turtle Beach (Ed. limitada Call of Duty). Batería recargable de 15 h. WiFi de doble banda. Valorado en **130€**



Febrero 14

3DS Inazuma Eleven 3 La Amenaza del Ogro

Compañía Nintendo/Level 5 Tipo Fútbol/RPG

Canon Evans, bisnieto de Mark Evans, debe reunirse con Mark para unir sus fuerzas en defensa del fútbol. Incluye más de 2000 personajes para reclutar, y más de 350 supertécnicas. La 'conexión Ogro' permite conectar con Rayo Celeste o Fuego Explosivo, reclutar jugadores especiales y recibir objetos no disponibles en el juego normal.



Febrero 21

Wii U DKC Tropical Freeze

Compañía Nintendo/Retro Tipo Plataformas

Es el primer DKC de la historia en HD, además de la primera aventura completamente nueva de Donkey en 3 años. Tropical Freeze cuenta con Diddy, Dixie y Cranky Kong como personajes jugables en modo cooperativo, o acompañantes si jugáis solos con Donkey. En todo caso deberéis utilizar sus habilidades para avanzar por las seis islas.

Dale nueva vida a tus juegos

LOS 10 MEJORES DLC

Estos son los contenidos descargables más potentes para 3DS y Wii U, gratis o de pago.

1 SONIC LOST WORLD (WII U)

Yoshi's Island Zone es **un nivel gratuito** para Sonic Lost World de Wii U. En él, el erizo de SEGA se da una vuelta por la Isla de Yoshi: un escenario 2D con la estética del Yoshi's Island original para Nintendo 64. Sonic usa todos sus movimientos para **recoger Monedas Yoshi** en lugar de anillos, 5 margaritas flotantes y todos los huevos que pueda, que serán canjeados por vidas al llegar al final del nivel. ¡Y todo, mientras acaba con shyguys, esquiva plantas piraña y se cuela por alguna que otra tubería para **descubrir zonas secretas!** Pedimos un deseo: que el próximo DLC sea un nivel de Mario.





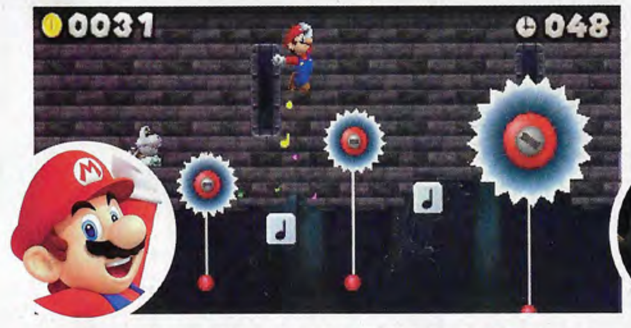
2 PIKMIN 3 (Wii U)

Las **misiones descargables de Pikmin 3** vienen en dos packs de 1,99 € y un tercero de 4,99 €. Son desafíos de recolección de fruta o eliminación de enemigos, algunos en nuevos escenarios. **Su dificultad es alta**, por lo que los más fans del juego los disfrutarán a tope.



3 FIRE EMBLEM (3DS)

El mejor juego de rol y estrategia de los últimos años aumenta su grandeza con **diversos contenidos descargables de pago**. Hay batallas, sets de personajes, tres nuevos capítulos de la historia... y packs que reúnen estos contenidos para que te salgan más baratos.



4 NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)

Sets de niveles a **2,50 €**. Son **escenarios nuevos** para el Modo **Fiebre del Oro**, en los que hay que acumular más monedas o puntos, batir récords de tiempo... Tus marcas se suben vía SpotPass al **ránking mundial.** Busca los packs que reúnen sets al mejor precio.



5 INJUSTICE GOD AMONG US (Wii U)

Aumenta la plantilla de personajes del espectacular **juego de lucha** de DC Comics con **tres nuevos miembros**, cada uno por **4,99 €**: Lobo, Batgirl y Scorpion (el de Mortal Kombat). Cada uno con sus ataques, su "finisher" y un escenario interactivo propio.

Y también...



6. Inazuma Eleven 3
Cada viernes tienes una cita con nuevas descargas gratis: jugadores, técnicas, torneos...



7. New Super Luigi U
Juego que puedes comprar por separado o bajarte como DLC de New Super Mario Bros. U.



8. Theatrhythm Final Fantasy
Unos 80 temas descargables de todos los capítulos de la saga, cada uno por 1 €.



9. Animal Crossing New Leaf
Mediante Spotpass, recibes de forma periódica y gratuita objetos chulos como muebles.



10. Batman Arkham Origins
Por 5,99 €, juega como el mercenario Deathstroke para superar dos series de desafíos.

Una historia de...

Mario Party

La llegada de Mario Party Island Tour a 3DS nos recuerda que el fontanero lleva desde 1998 organizando fiestones en el Reino Champiñón.

Nintendo 64 marcó un antes y un después en las quedadas multijugador gracias a sus 4 puertos para mandos. En sus circuitos nacieron los party games, juegos que reúnen a los colegas y llenan el salón de risas y restos de pizza. Pero fue **Mario Party en 1998** (1999 en occidente) el que definió el género: una colección de pruebas que mezclaba **habilidad y suerte** para disfrutar (y picarse) de lo lindo.

Jugada ganadora

La fiesta corrió a cargo de **Hudson Soft**, tipos con experiencia en diversión multijugador: eran los creadores de **Bomberman**, que ya ofreció en Super Nintendo un modo para cuatro jugadores a la vez gracias a un adaptador especial (Multitap). Con Mario Party unieron **los juegos de tablero a los videojuegos**. Las "fichas" que movíamos tras tirar el dado virtual eran Mario y sus amigos, los tableros estaban ambientados en el Reino Champiñón y cada casilla sumaba o restaba monedas. Cuando terminaba un turno, se jugaba **un minijuego**, verdadera salsa de la saga: la primera entrega ya incluía 50 diferentes; algunos inolvidables como Bumper Balls, en el que cada personaje se desplazaba sobre una enorme pelota y había que empujar al resto para echarles del escenario. Esta diversión se compensaba con **momentos estratégicos en el tablero**: bifurcaciones, casillas que desencadenaban efectos de todo tipo, reglas distintas según el tablero... Estos elementos se han mantenido en las **posteriores entregas**, que han ido llegando a cada nueva consola de Nintendo. Las dos últimas (Mario Party 9 para Wii y el nuevo Island Tour) ya no las ha realizado Hudson, sino el estudio **Nd Cube**. Pero la magia y la diversión siguen intactas.

+ HUDSON

EL BUEN HACER DE HUDSON

Hudson Soft es la desarrolladora de la saga. En 2012, Konami absorbió el estudio y desapareció como tal, pero el equipo responsable de los Party se unió a Nd Cube, subsidiaria de Nintendo. Desde entonces se han encargado de Mario Party 9, los Wii Party y el nuevo Island Tour.

Las fiestas más originales

Nueve entregas de sobremesa (las numeradas) y tres para portátiles conforman la saga, además de dos recreativas creadas por Capcom que no han salido de Japón. Estos son nuestros títulos favoritos.

Mario Party 2 (N64, 2000)

Mario Party 6 (GameCube, 2005)

Mario Party 7 (GameCube, 2006)

Mario Party DS (DS, 2007)



Mario Party Arcade (Arcade, 2009)



Mario Party 9 (Wii, 2012)





Los personajes

Además de Mario y compañía, en los Mario Party hemos manejado a algunos ilustres secundarios.

Blooper: En los primeros Party aparecía como enemigo en los tableros... pero en Mario Party 8 pudimos jugar con él. ¡Menudo calamar!

Waluigi: Debutó en Mario Tennis de N64 y que no tardó en buscar riqueza en la saga Party, desde la tercera entrega.

Kamek: El fiel secuaz de Bowser nos dio la lata en numerosas entregas, pero podemos desbloquearle como seleccionable en Mario Party 9.

Boo: En el primer juego tenía su propia zona en el tablero, y si le pagábamos podía robarle estrellas a un contrincante. En Mario Party 4 empezó a ser controlable.

Mini Bowser: Debutan en el primer Mario Party y son de varios colores. ¿Son hermanos de Bowser Jr. y los koopalings? Nunca han aparecido fuera de los Party...

Huesitos: Otro enemigo que pasa a la plantilla de personajes seleccionables. Empezó en Mario Party 7. Las fiestas unen...

Shy Guy: En toda fiesta hay un tímido. Empezó protagonizando minijuegos, como un curioso "Simón dice", pero en Mario Party 4 y 9 al fin es protagonista.

Hermano Martillo: Empezó lanzando martillos en minijuegos, pero en Party 9 los cambió por dados y era seleccionable.



Hay que tener a... guante

En varios minijuegos de Mario Party había que girar rápido el stick del mando de N64. Algunos jugadores usaban la palma de la mano, con lo que ganaban velocidad... y ampollas. Nintendo América regalaba un guante a los compradores para evitar lesiones. Estos retos no se repitieron en posteriores entregas.

HÉROE DE MODA
Número 34

Diddy Kong

Su sueño era ser un gran héroe de videojuego como su admirado Donkey... ¡Y lo ha conseguido!



Fue creado por Rare en Donkey Kong Country de SNES, e iba a ser una versión actualizada de Donkey Kong Jr., el hijo del Donkey original. Pero a Nintendo le pareció tan distinto que lo transformaron en un personaje nuevo. Gustó a los fans y en DKC 2 asumió el papel protagonista junto a Dixie. Su misión: rescatar al mismísimo Donkey Kong.

¿Qué parentesco tiene con Donkey? Aunque al principio se dijo que era su hermano, en el manual de Donkey Kong 64 se le define como "Donkey's Little Nephew Wannabe", algo así como "pequeño aspirante a sobrino de Donkey". También se dijo de él que era un chimpancé, pero no lo parece por esa cola...

Aunque es un maestro de los saltos y las volteretas, desde Donkey Kong 64 empezó a utilizar un jetpack construido con dos barriles para alcanzar altura extra; y un par de pistolas de madera que utilizaban cacahuetes como munición. Todos estos cachivaches los usó también en Super Smash Bros. Brawl., y el Jet Pack lo ha mantenido en los nuevos DKC.

"DIDDY" SIGNIFICA PEQUEÑO, PERO TIENE EDAD PARA ECHARSE NOVIA: DIXIE KONG.

En otros medios no ha dado aún de sí todo lo que lleva dentro. De momento, ya era secundario en la serie de TV de animación Donkey Kong Country, realizada en 3D por la cadena France 2 y el estudio canadiense Nevalda. Y también aparecía en los cómics de Donkey Kong que se publicaron en algunas revistas oficiales de Nintendo.

Le hemos manejado en 25 juegos, contando aventuras de plataformas, la serie musical Donkey Konga, títulos deportivos de Mario (incluido Mario Kart Double Dash), Super Smash Bros Brawl... Eso sí, los únicos juegos que han llevado su nombre han sido DKC 2: Diddy's Kong Quest y Diddy Kong Racing.

ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡Vuelve en DKC Tropical Freeze! El próximo juego de los Kong en Wii U no solo es la primera entrega en HD de la saga, **también reúne a casi todos los miembros de la familia!** Donkey, Dixie, Cranky y por supuesto, Diddy, serán jugables.

Los mejores juegos de Diddy



Donkey Kong Country (SNES, 1994)
Aquí le vimos por primera vez, creado en gráficos prerenderizados.



DKC 2: Diddy's Kong Quest (SNES, 1995)
En la secuela de DKC le robó el protagonismo al propio Donkey.



Diddy Kong Racing (N64, 1997)
Rare creó su propio Mario Kart, y le eligió a él como prota.



Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008)
Su jetpack, su pistola de cacahuetes y su agilidad le hacen temible.



Primer Contacto

La LEGO Película

El 7 de febrero llega a los cines la primera peli de LEGO, y además los nintenderos tenemos una cita con el juego de Wii U y 3DS basado en ella.

1 Menudo héroe

El prota del juego es **Emmet**, una figura de LEGO corriente a quien confunden con el héroe destinado a salvar el mundo. Junto a la agente **Supercool**, se enfrentará al malvado **Señor Negocios**.

2 El estilo LEGO

El desarrollo será el mismo de los últimos LEGO: **muchos personajes controlables**, 15 niveles en los que luchar y resolver puzles y **una ciudad sandbox** para explorar. Y **juego a dobles**, claro.

3 Variedad total

Como en la peli, la **variedad de escenarios** será inaudita: barcos pirata, ciudades del oeste, zonas submarinas, bases futuristas... Esto dará pie a mecánicas distintas, incluidas **fases de pilotaje**.

4 Pieza a pieza

La construcción será más importante que nunca: recogeremos **planos** para construir edificios, vehículos u objetos. Y los combinaremos si tenemos las piezas adecuadas.

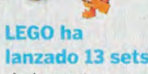
4 Detalles



Los creadores de La LEGO Película son Phil Lord y Chris Miller, los mismos de Lluvia de Albóndigas. Ahora están produciendo una peli de LEGO Ninjago.



Prepárate para alucinar con los cameos de La LEGO Película. Entre los más destacados, los superhéroes de DC, y sobre todo Batman, que será un secundario importante.



LEGO ha lanzado 13 sets de juguetes inspirados en la peli, más muñecos individuales. Encontrarás escenarios, vehículos y a los protas: Emmet, Supercool, el Señor Negocios...



Siempre hay un próximo juego de LEGO, en este caso LEGO El Hobbit, que llegará a Wii U y 3DS este mismo año con Bilbo, Gandalf y Cía.

Suscríbete a



12 números + Funda Inazuma Eleven para Nintendo 2DS



- Funda Oficial Inazuma Eleven para el transporte y protección de la consola 2DS de Nintendo.
- Interior acolchado de máxima calidad
- Con la garantía de Indeca, líder en fabricación de accesorios para videoconsolas y videojuegos.

Valorada en 15 €

Suscribirse a Revista Oficial Nintendo solo tiene ventajas



Mejor precio garantizado



Entrega a domicilio



Entrega garantizada



Promociones exclusivas



¡Sigue el fenómeno en 3DS!

Unos meses después de Fuego Explosivo y Rayo Celeste llega La Amenaza del Ogro. Además de incluir los contenidos que ya conocéis de Inazuma Eleven 3, esta nueva edición para 3DS también nos propone un nuevo rival, el Equipo Ogro, junto a otras novedades.

A fondo

PRIMER CONTACTO
Hemos podido probar el juego en nuestra redacción

LOS PERSONAJES
Canon Evans y los rivales del Ogro

LANZAMIENTO
Llegará a las tiendas el 14 de febrero solo para 3DS









La tercera y última edición de Inazuma Eleven 3 ya está a la vuelta de la esquina, y será un punto y aparte para esta saga de fútbol y rol que tanto amamos. Nosotros ya tenemos el juego en castellano y hemos empezado la partida.

Viajando en el tiempo

Lo primero que llama la atención en La Amenaza del Ogro es su nueva canción introductoria, distinta de la de Fuego Explosivo y Rayo Celeste. "¡Vamos allá! ¡Hasta el final! ¡Siente el poder del huracán!". Así empieza el opening, pero esto es solo una de las muchas novedades. Cuando empecéis la partida, presenciaréis una escena de Canon Evans, bisnieto de Mark, ¡80 años en el futuro! Además, controlaréis al propio Canon a través de estas calles futuristas en busca de pistas, hasta que nuestro nuevo héroe se encuentra con algo sospechoso: unos tipos muy duros y disciplinados, que andan juntos por la calle como si de una marcha militar se tratase, y que no son otros que los jugadores del Equipo Ogro, capitaneados por el delantero Bash Lancer. Están iniciando su misión, que consiste en viajar en el tiempo a la época de Mark y compañía para sabotear el Fútbol Frontier Internacional y hacer que la pasión por el fútbol se pierda en la historia como una lágrima en la lluvia. Pero Canon no está dispuesto a que estos malhechores arruinen el legado de su bisabuelo, y se pondrá en marcha para viajar también hacia atrás en el tiempo y seguir de cerca los planes de estos ogros.

Si habéis visto la película de Inazuma Eleven, esta línea argumental os sonará bastante, ya que la historia de Canon y el Ogro está basada en ella. Sin embargo, hay importantes novedades. Mientras que en la película el Ogro viajaba a la época del Fútbol Frontier nacional (la del primer juego) para enfrentarse al Raimon, en La Amenaza del Ogro nos mediremos a ellos con el Inazuma ➲

Alineación del Equipo Ogro

Esta es la temible plantilla que forma el gran equipo rival de la nueva edición de Inazuma Eleven 3.

Oni Triumvir Este centrocampista tiene técnicas de tiro, regate y bloqueo.

Radd Ischer Este grandullón es uno de los defensas. Difícil de superar.

Drachen Gunther Un gran centrocampista que tiene Fuerza ofensiva.

Jynx Jenkins Un tipo bastante siniestro, y otro de los defensas del Ogro.



Lump y Bump Trungus Defensas hermanos que ayudan al portero en su técnica de Supervoltaje.

Lars Luceafăr No será fácil marcar goles a este enorme portero.

Mystral Callous A este delantero le confunden a veces con una chica.

Bash Lancer El capitán y delantero estrella del Equipo Ogro. Gran jugador.

Escavan Malice Un delantero que destaca por su nivel de sarcasmo.

Ichabod Stark Otro centrocampista con buena variedad de técnicas.







Japón, y la historia transcurre durante el Fútbol Frontier Internacional de Inazuma Eleven 3. Además, habrá más escenas tanto de Canon como de los jugadores del Ogro, que nos permitirán conocer a estos personajes mejor que en la película.

Experiencia más completa

Pero las escenas extra no sólo serán cosa de los chicos del futuro. La historia principal del Inazuma Japón en su lucha por convertirse en campeones del mundo no solo viene completa, sino también expandida. Seréis testigos de **algunas escenas nuevas**, como al principio cuando Hillman viaja a distintos lugares de Japón para traer a Shawn, Hurley, Darren y Scotty. También veréis a jugadores del Raimon no convocados que no pierden la esperanza de entrar en el equipo si se les presenta la ocasión. Por otra parte, el **Dark Team y el Sky Team** (que hasta ahora eran exclusivos de Fuego Explosivo y Rayo Celeste respectivamente) **estarán ambos disponibles** como fichajes y rivales, y también el Ángel Oscuro (la unión de los dos equipos). Además, habrá nuevos equipos en las cadenas de partidos extra, y otras sorpresas que iréis descubriendo poco a poco. En definitiva, será la experiencia definitiva de la primera etapa de Inazuma Eleven, antes del relevo generacional que viviremos próximamente (aún no hay nada confirmado) con Inazuma Eleven Go.



Los jugadores del Ogro tienen muchas virtudes, y podréis ficharlos tras haber vencido al equipo. Su capitán es el delantero Bash Lancer.

La conexión especial

De modo que todo lo bueno de las otras ediciones estará aquí, además de muchas otras novedades que los fans sabréis agradecer. Con Fuego Explosivo o Rayo Celeste tenéis para rato hasta descubrir todos sus secretos y completar sus cadenas de partidos (más de 100 horas). Pero si tras explotar al máximo una de esos juegos aún tenéis ganas de más, La amenaza del Ogro es una opción muy válida que aporta **novedades bastante atractivas para los fans**. Además, tendrá una opción llamada Conexión especial Ogro, que mejorará el rendimiento de tu equipo pues te permite conectar con las ediciones anteriores, reclutar jugadores especiales y recibir objetos no disponibles en el juego normal.

TRILOGÍA ORIGINAL

La historia de Mark Evans

La amenaza del Ogro será la tercera edición de Inazuma Eleven 3, y el broche final de la trilogía de Mark Evans antes de la próxima llegada (aún no está confirmado cuándo) de la siguiente generación de futbolistas con Inazuma Eleven Go.



Inazuma Eleven

(DS, 2011)
El juego que inició una nueva manera de entender el fútbol y el rol. Con este juego empezamos a amar a sus personajes y su jugabilidad, y fue un placer participar en el Fútbol Frontier con el Raimon contra rivales como la Royal Academy y el Zeus.



ES LA MÁS COMPLETA

Las novedades de la Edición Ogro

La Amenaza del Ogro incluirá novedades que harán las delicias de los fans de Inazuma Eleven. Para empezar, habrá nuevo opening y nuevas escenas. Podréis ver la historia de Canon Evans (bisnieto de Mark) y controlarle en algunos momentos, y os enfrentaréis al temible Equipo Ogro. Y estarán el Dark Team, el Sky Team, el Ángel Oscuro y otras sorpresas.



Dark Team y Sky Team

En Fuego Explosivo podíamos jugar contra el Dark Team, y en Rayo Celeste contra el Sky Team. En la nueva edición estarán ambos, y también el Ángel Oscuro (la unión de los dos). Podréis fichar a Destra, Sael, etc.



El Instituto Ogro, tus nuevos rivales

Sin embargo, el equipo contrario que más brillará será el Ogro, exclusivo de la nueva versión y gran antagonista. Habrá nuevas partes de la historia centradas en ellos, que proceden del futuro con el objetivo de cambiar la historia del Fútbol Frontier Internacional.









Canon Evans, la nueva estrella

Ya podíamos ficharle en Inazuma Eleven 2 y en las otras ediciones de Inazuma Eleven 3, pero esta será la primera vez que veremos como parte de la historia al bisnieto de Mark. Mientras que Fuego Explosivo y Rayo Celeste tenían niveles y escenas exclusivos de Hector Helio y Paolo Bianchi respectivamente, La Amenaza del Ogro contará con multitud de material protagonizado por Canon y los jugadores del Ogro.

EL EQUIPO OGRO VIENE DEL FUTURO PARA CAMBIAR LA HISTORIA DEL FÚTBOL FRONTIER INTERNACIONAL



Inazuma Eleven 2

(DS, 2012)

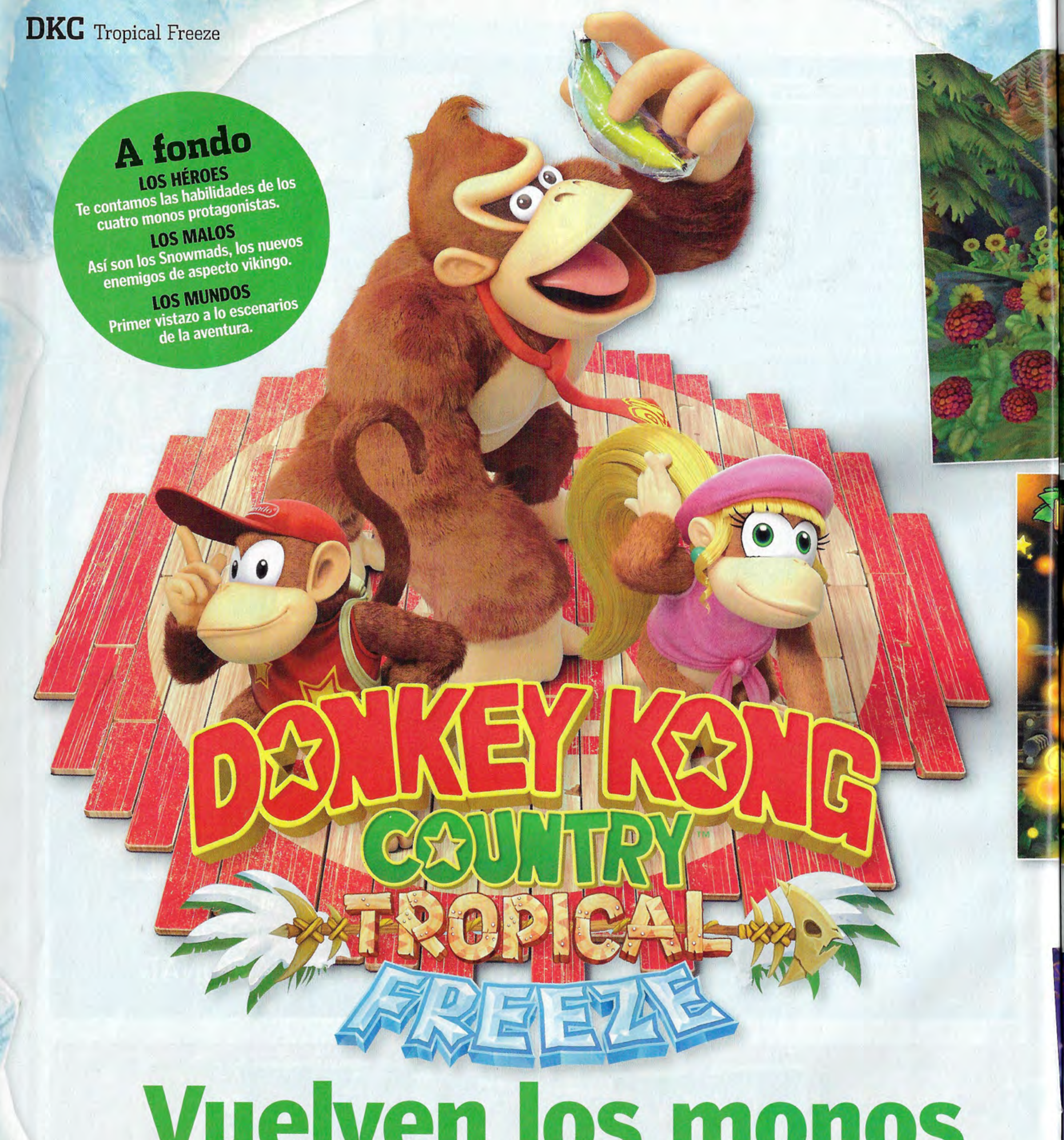
En este título nos enfrentábamos a la Academia Alius, que decían ser alienígenas. Inazuma Eleven 2 llevó el concepto un poco más allá con su división en dos ediciones, la introducción de tiros lejanos y bloqueos de tiros, y muchos más jugadores y supertécnicas.



Inazuma Eleven 3

(3DS, 2013-2014)

El desafío: convertirnos en campeones del mundo con el Inazuma Japón. Originalmente salió en Japón para DS, pero a Europa nos llegaron estas adaptaciones para 3DS y dentro de muy poco también La Amenaza del Ogro, tercera y última edición del juego.



A fondo

LOS HÉROES
Te contamos las habilidades de los cuatro monos protagonistas.

LOS MALOS
Así son los Snowmads, los nuevos enemigos de aspecto vikingo.

LOS MUNDOS
Primer vistazo a lo escenarios de la aventura.

Vuelven los monos

Si creías que Donkey Kong Country Returns era un desafío plataformero inmejorable, estabas equivocado. Su secuela para Wii U, Tropical Freeze, va a disparar aún más tus pulsaciones.



¡VUELVE EL PLATAFORMEO 2D MÁS EMOCIONANTE! Y CON MODO A DOBLES



CUATRO SIMIOS CON SUS PROPIAS HABILIDADES Y ATAQUES COMBINADOS

INFINIDAD DE SORPRESAS, COMO NUEVOS Y PELIGROSOS MUNDOS SUBMARINOS



A Donkey Kong o le amas... o le amas. Todo el mundo quedó encantado con Donkey Kong Country Returns para Wii en 2010, el juego de Retro que devolvía al personaje a las **plataformas 2D** por la puerta grande. Tras el remake de 3DS del año pasado, Nintendo anunció en el E3 la secuela del juego para Wii U: Donkey Kong Country Tropical Freeze. El juego casi está aquí (sale a la venta **el 21 de febrero**) y, aunque la esencia plataformera sea la misma, traerá montones de novedades que llevarán la mecánica a un nuevo nivel y traerán aire fresco a la saga. O aire helado, más bien.

Afinando el juego perfecto

Con Donkey Kong Country Returns, Retro Studios tomó el relevo de la mítica Rare, creadores de la saga Country en los tiempos de SNES. Retro recuperó los escenarios naturales, **los barriles cañón, las vagonetas y los secretos ocultos**, pero además mejoró la formula original. El juego de Wii tenía un control perfecto y un diseño de niveles medido al milímetro y muy exigente. Pasárselo era posible para cualquier jugador tenaz, pero conseguir todos los secretos solo estaba al alcance de **los auténticos jugones**. Aquel título nos pareció inalcanzable en su género, pero nos equivocamos, porque Tropical Freeze va a ir un paso más allá: recuperará todos los elementos mencionados y los que nacieron en el juego de Wii, como los niveles sobre el barril cohete, y añadirá muchísimas novedades y mecánicas nuevas. El primer cambio relevante será el elenco protagonista: a Donkey y Diddy se unirán otros dos personajes jugables, la monita Dixie y el cascarrabias Cranky, el abuelo de Donkey. Si jugamos en

Los 6 Mundos



solitario, siempre manejaremos a Donkey y, cada vez que encontremos a un familiar, se "transformará" en un "power-up": **se subirá a la espalda del gorila** y nos dotará de nuevas habilidades: la posibilidad de saltar más alto y descender más despacio con la coleta de Dixie, saltos más largos y más tiempo en el aire gracias al Jetpack de Diddy, y rebotes sobre el bastón de Cranky. El abuelo será el personaje más difícil de dominar, ya que para habrá que pulsar salto para cada nuevo rebote antes de tocar el suelo, pero a cambio será el único que aplastará a enemigos con cuernos o cruzará rebotando sueños dañinos . El juego a dobles volverá a estar disponible para un jugador con Donkey y para el otro con uno de los otros monos.

Mundo 1: Manglar Remoto Una selva en la que Donkey irá encontrando a sus compañeros, además de saltar de liana en liana para que aprendamos a controlarle.

Nuevas islas a descubrir

No solo cambiarán los protagonistas, sino también los escenarios. De momento se han confirmado **seis mundos,** cinco de ellos ambientados en islas nuevas. El sexto será la Isla Kong, muy cambiado por razones argumentales: los Snowmads, animales invasores del norte la han congelado. Eso significa suelos helados, la pesadilla de todo aficionado a los juegos de plataformas. Pero no serán los únicos entornos nuevos: volverán **zonas submarinas** al estilo de los DKC de SNES. En los niveles que hemos probado, estas zonas son tramos dentro de escenarios más extensos. Y los niveles en tierra serán más bien... en el aire. Ya desde el segundo mundo escaseará la tierra firme bajo nuestros pies y nos pasaremos más tiempo sobre plataformas móviles o experimentado nuevas sensaciones, como vertiginosos descensos saltando de tirolina en tirolina. Incluso habrá un nivel que se desarrollará en un huracán, y en general la aventura se esforzará por ofrecer situaciones nuevas y emocionantes en cada nivel.

En tierra, Donkey contará con una habilidad nueva: ya no solo **cogerá y arrojará** barriles, sino **otros objetos** como bombas o enemigos de pequeño tamaño. Podremos estamparlos con-

TROPICAL FREEZE TENDRÁ TODO LO QUE HIZO GRANDE A DKC RETURNS, Y NUEVAS MECÁNICAS CAPACES DE SORPRENDERNOS

LA FAMILIA KONG

Cada simio es diferente

1 Donkey

Seguirá siendo el prota. Mantendrá su palmada en el suelo y la capacidad de lanzarse rodando contra los malos (aunque pierde su soplido). Si jugamos en solitario siempre le manejaremos a él y los demás Kong se subirán a su espalda, sumando sus habilidades.

2 Funky

No será jugable, si no que regente la tienda de ítems de Cranky. Y tendrá muchos nuevos, como un escudo para protegernos de un golpe en las fases de la vagoneta o el barril cohete, por ejemplo.

3 Dixie

Esta joven gorila debutó en Donkey Kong Country 2 (SNES, 1995) como compañera de Diddy Kong, y ya usaba su coleta para golpear a los malos y como hélice para ralentizar su caída. En Tropical Freeze, mantendrá estas habilidades y ganará un impulso en el aire que la permitirá saltar más alto que sus familiares.

4 Cranky

El Donkey Kong original (sí, el del juego de NES), abuelete del Donkey actual. Será la primera vez que le manejemos en la saga Country, y usará su bastón para rebotar en el suelo y dar saltos. De esta manera, atravesará zonas como suelos de espinas sin sufrir daño.

5 Diddy

El hermano de Donkey vuelve con todo su carisma y con el jet-pack que le permite mantenerse en el aire más tiempo que ningún otro mono.



Mundo 3: Bright Savannah Las cosas se pondrán feas: tendrás que acabar con enemigos más poderosos mientras esquivas llamaradas.

Mundo 4: Sea Breeze Cove Bucearemos en niveles submarinos, con nuevos enemigos y burbujas de oxígeno que nos darán la vida.



➲Mundo 2: Cumbres otoñales En la montaña las cosas complican, porque ya abundarán los abismos y retos frenéticos como las fases en vagonetas.

tra otros enemigos o contra interruptores. Y además, habrá un nuevo **ataque combinado** que afectará a los enemigos pequeños de la pantalla: lo ejecutará Donkey y el mono que le acompañe cuando rellenemos una barra con los plátanos que vamos cogiendo, y **convertirá a los enemigos** de pequeño tamaño en **objetos**: Monedas Plátano si lo realizamos con Cranky, globos (vidas) en el caso de Diddy y misteriosos Corazones Dorados si lo usamos con Dixie.

¿Listo para el desafío?

El tema de los corazones nos lleva a hablar de la dificultad. Tendremos dos corazones de vida y las cosas ya estarán complicadas desde el mundo dos. Además, en esta ocasión habrá tres niveles secretos por mundo en lugar de uno, y caminos alternativos para completar algunos niveles. Retro sabe que DKC tiene que ser un desafío a la altura de los mejores jugadores, y no nos lo pondrá fácil. Nosotros, por si acaso, ya estamos entrenando.

LOS ENEMIGOS

La fauna del Polo Norte

1 Morsas

Serán uno de los enemigos "intermedios" del juego. Fuertes y corpulentos, Donkey y los suyos tendrán que saltar varias veces sobre ellos para eliminarlos... aunque si llevan cascos con cuernos, mejor busca otro método.

2 Oso polar

Uno de los jefes blandirá un poderoso martillo, y más vale que no te pille debajo cuando los estrelle contra el suelo. Aunque, si eres hábil, podrás aprovechar ese momento para saltar sobre el martillo y luego sobre su cabeza.

3 Foca

El primer jefe. Te medirás con él en una especie de arena de combate concava, y él se deslizará de un extremo a otro. Tendrás que saltarle cuando se deslice a por ti (como a Mufeo en DKC Returns) y aprovechar para caerle encima.

4 Pingüinos

La especie más común entre la tropa Snowmad y un gran ejemplo de los enemigos básicos. Bastará caer sobre ellos (o usar otras habilidades, como la capacidad de rodar de Donkey) para eliminarlos. Además, una vez estén K.O., podremos cogerlos y lanzarlos.

5 Jefe Snowmad

Este misterioso personaje lidera a los Snowmad invasores. Haciendo sonar un cuerno mágico, invocará el dragón de hielo que congelará la isla Kong. Poco más se sabe de él, pero apostamos a que nos mediremos en combate.





➲Mundo 5: Juicy Jungle Además de niveles de jungla, atravesaremos una planta procesadora llena de elementos en los que rebotar.

➲Mundo 6: DK Island Pues sí, la isla de Donkey y donde el mono tiene su casa. Aunque ahora está congelada y ha cambiado mucho, reconocerás zonas.

Así será



PROJECT CARS Smash Bros. Bayonetta 2 Hyrule Warriors Child of Light Mario Kart 8 Watchdogs X de Monolith Yoshi's Epic Yarn Lego



No ha hecho más que empezar 2014, pero nosotros nos atrevemos a adelantar los juegos que pueden marcar el año. Aquí verás novedades suficientes para sacar partido a tu consola todo el año.

El Hobbit Profesor Layton vs Phoenix Wright: Ace Attorney! Yoshi's New Island Bravely Second Monster Hunter 4 Kirby Triple Deluxe

PASIÓN POR EL MOTOR

PROJECT C.A.R.S.

DESCUBRE POR QUÉ ES EL **JUEGO DE COCHES** DEL QUE MÁS SE HABLA: SE DESARROLLA CON AYUDA DE **35.000 USUARIOS** PARA MEJORAR CADA DETALLE.

- **Wii U**
- **SLIGHTLY MAD STUDIOS**
- **SIN FECHA CONFIRMADA**

No es descabellado afirmar que Project CARS es el único juego testeado en tiempo real por más de 30.000 usuarios. A través de la plataforma **WMD (World of Mass Development)**, Slightly Mad Studios consigue que desarrolladores y usuarios interactuén y trabajen juntos como nunca. A los desarrolladores les permite transmitir sus ideas a una comunidad activa de jugadores, también financiarse, obtener feedback de sus betas, promover sus proyectos o reclamar la ayuda de otros diseñadores. Por su lado, los jugadores pueden unirse a proyectos que les resulten interesantes, descargar y probar 'builds' del juego en primicia, participar en debates o votaciones, dar feedback constante, tomar decisiones o recopilar materiales que se utilizarán en el juego. Algo de todo esto han hecho los 35.000 usuarios que participan en Project CARS, dando soporte a un equipo de alrededor de **80 personas** que está llevando a cabo el juego de coches más prometedor del momento. "Al principio nos vimos desbordados por la información que obteníamos", dice Andy Tudor, director creativo, pero pronto nos pusimos al día, nombramos 'embajadores' a los miembros más destacados de los foros, y utilizamos moderadores". Gracias a este sistema, el equipo puede ser informado de los errores al momento, recibir críticas instantáneas a las novedades y así pulir el producto en mucho menos tiempo y con mayor precisión de la que ofrece la manera tradicional.

TODOS LOS COCHES Y PISTAS ESTARÁN DISPONIBLES DESDE EL PRIMER MOMENTO



Estarán representados todos los estilos de coches, todo tipo de carreras y circuitos, con un alto grado de personalización.







Comparado con Forza o Gran Turismo, Project CARS ofrece una experiencia más sandbox, con más libertad que en ambos juegos.

Las marcas y modelos serán reales. A la vista de este salpicadero, la fidelidad con los originales será espectacular.







Podrás empezar a correr desde y como quieras: lanzar tu carrera desde un kart, ir directo a por el campeonato...

➲ La experiencia de conducir en Project CARS será **real y COMPLETA** desde el principio. Completa porque todo estará a la vista desde el primer momento, disponible y abierto: no tendrás que descargar contenido extra ni desbloquear nada, ni coches ni circuitos.

Obsesión por el realismo

El realismo ha sido más que una prioridad: es una obsesión. Como ha dicho Andy Tudor, "tratamos de replicar lo que vemos en la vida real -ya sea en la tele, desde la tribuna o en los boxes- dentro del videojuego". Para ello han contado con la colaboración de tres profesionales del mundo del motor: **Ben Collins**, uno de los 'conductores' del prestigioso show de TV Top Gear; **Nic Hamilton**, piloto profesional y hermano del campeón de F-1 Lewis Hamilton; y **Ben Olli**, piloto del campeonato británico Fórmula Renault 3.5. Ellos saben cómo son las carreras de coches de verdad, cómo debe ser el manejo de cada vehículo, sus especificaciones concretas, cómo deben prepararse antes de competir... están perfectamente capacitados para dar el extra de autenticidad que necesita el juego.

En Project CARS estarán representados **todos los estilos: de coches, de tipo de carreras, de localizaciones**, para que todo el mundo se sienta cómodo en él. Involucrar a las diferentes marcas para participar en el proyecto parece haber sido más fácil de lo previsto. Parte del equipo ha trabajado en juegos de coches desde hace 10 años (Need for Speed, Test Drive) con lo que no eran completos desconocidos, y además "cuando las marcas vieron la precisión de nuestros coches, el trabajo artesanal que se dedica a cada uno de ellos y cómo presentamos el amplio espectro de los vehículos, enseguida querían participar"-afirma Andy Tudor. El último en incorporarse ha sido el fabricante francés Renault.

Y en Wii U será...

Para Tudor, la versión de Wii U ofrecerá una interacción única, pues "la segunda pantalla del Gamepad puede convertirse en tu mapa, tu espejo retrovisor, los panales de control o transformarse en un volante gracias al giroscopio que incorpora". Además, los coches son uno de los grandes olvidados de la consola de Nintendo. Desde NFS Most Wanted andamos huérfanos de velocidad, y sus usuarios pedimos olor a gasolina, quemar rueda y conducir con el máximo realismo posible. Si todo marcha como dicen, esto será posible en noviembre... ●

Director creativo de Slightly Mad Studios

Andy Tudor

"Todos los coches tienen EXACTAMENTE las mismas especificaciones de los modelos reales"

¿Cómo describiría Project Cars?
A todos nos gustan los coches, ¿no? Pero es verdad que nos gustan diferentes tipos de coches y nos gusta seguir diferentes competiciones. Con Project Cars vamos a dar más libertad: te metes en el juego, coges el tipo de coche que quieras y eliges un objetivo; tu decides cómo será tu viaje para convertirte en el piloto profesional que siempre has querido ser.

Pegados al juego van conceptos como variedad, libertad de elección y expresión, autenticidad, realismo y fidelidad visual; parece y suena bonito, se siente emocionante y real como la vida misma y permite una experiencia profunda que se abastece de las opiniones de nuestra comunidad WMD y de la de pilotos reales que han estado trabajando con nosotros.



Andy Tudor lidera a un equipo de 80 personas... con una comunidad de 35.000 usuarios detrás.

¿Cómo estará integrado el Gamepad en Wii U?, ¿será compatible con Miiverse?
El gamepad hace que tu mente se acelere pensando en las posibilidades de este género. Puede ser tu mapa o el espejo retrovisor, puede darte una vista aérea del circuito, o la telemetría y además puede usar la función giroscopio para permitirte pilotar con las mismas sensaciones que un piloto real. Y como hemos visto desde la comunidad de WMD, los debates sobre el juego y el nivel de información compartida se trasladaría realmente bien a la comunidad Miiverse.

> "CON EL GAMEPAD PUEDES SIMULAR LO QUE SIENTE UN PILOTO REAL AL VOLANTE"

¿Puedes avanzarnos cuántos coches hay en el juego? ¿Son todos modelos reales?
Habrá casi 100 coches en el momento del lanzamiento (con todo el contenido disponible desde el inicio), todos modelos reales. Cada fabricante tiene que aprobar cada modelo de coche así que no hay interpretaciones posibles: están hechos EXACTAMENTE con las mismas especificaciones que tiene el modelo real.

¿Qué quiere decir al afirmar que Wii U es perfectamente capaz de ofrecer la experiencia de Project Cars?
Nuestro equipo es sorprendente a la hora de sacar el máximo partido a cada plataforma con la que trabaja. Y por lo que hemos comprobado, Wii U no sacrifica la experiencia centrada en conducción que perseguimos con este juego. No podremos simular los efectos de un super PC de última generación, pero la emoción de la conducción continuará intacta.

Project Cars empieza como un proyecto pequeño en una compañía pequeña y se ha hecho enorme...
No exactamente. Nuestros juegos previos han sido grandes, soñamos en grande y desde el principio hay un mínimo exigible para iniciar una franquicia que quiera competir con Forza o Gran Turismo. Podemos ser una compañía pequeña comparada con otras, pero hemos hecho juegos de coches durante los 10 últimos años, y Project Cars aúna nuestro éxito y experiencia en este campo, por eso contemplamos con humildad el nivel de expectación sobre el juego pero ha sido mucho trabajo duro para llegar a este punto.







Pasión por Nintendo

SUPER SMASH BROS.

YA SON **21** LOS **HÉROES** CONFIRMADOS PARA EL COMBATE DEL SIGLO.

- **Wii U/3DS**
- **NINTENDO/NAMCO BANDAI**
- **SIN FECHA CONFIRMADA**

El **Rey Dedede** ha sido el último en incorporarse. Sakurai lo ha introducido para homenajear la llegada de **Kirby Triple Deluxe** a Japón. De regreso tras Navidad, Sakurai ha movido fichas. Por ejemplo, ha confirmado que habrá **diferentes trofeos** en los juegos de 3DS y Wii U. Los trofeos de 3DS vendrán principalmente de jeugos portátiles, y la versión de Wii U contará con trofeos de los juegos de consolas domésticas. ¿Se podrán intercambiar ambas? Buena pregunta, pero todavía tenemos muchas más. Antes de eso, sigamos con los hechos.





Estela y Destello confirman su protagonismo en Nintendo. Tras Super Mario World 3D, estarán en Mario Kart 8.

Fantástica expresividad en los rostros de todos los luchadores. Nos traslada todo el dramatismo del combate.

En una de sus últimos 'pics of the day', Sakurai demostró ser todo un fan del wrestling. En un stage propio de la WWF se puede ver a Mario saltando sobre las cuerdas del ring, a punto de lanzarse sobre la princesa Zelda. Él mismo ha dejado claro que las cuerdas solo se podrán usar para saltar y no para apoyarse en ellas y salir rebotados como un búfalo bravo.

Como habéis visto, cada vez salen más pantallas específicas de cada versión, con lo que va quedando más claro que ambas consolas tendrán su juego "personalizado". No variarán mecánicas o héroes, pero por lo visto ni stages ni trofeos serán los mismos.

AUN A LA ESPERA DE COMPLETAR EL STAFF, LOS HÉROES DE SUPER SMASH BROS. REZUMAN ESPÍRITU NINTENDO

Completar el plantel

En el tema de los personajes, las novedades más sorprendentes vienen de la mano de Aldeano, de Animal Crossing, y la entrenadora de Wii Fit. A estas alturas quedan 6 "casillas" disponibles en la página oficial de Smash BROS, lo que no quiere decir que vayan a anunciarse "solo" 6 nuevos personajes, pero sí da pie a que sucedan las quinielas de héroes favoritos para ser elegidos. ¿Por qué no Cranky Kong?, ¿y qué me dices de Little Mac?, un Layton molaría todo... Sakurai y su equipo no dejan de recibir feedback constante tras cada anuncio, y aunque las críticas negativas no harán cambiar demasiado las cosas, al menos son conscientes del tipo de luchador/personaje que espera medio planeta. En breve sale a la calle el nuevo DKC Tropical Freeze para Wii U -de las manos de Retro Studios-, ¿por qué no celebrarlo con la confirmación de alguno de sus personajes, como Diddy o Dixie?



En la versión 3DS





SUPER SMASH BROS. Llegará a la portátil al mismo tiempo que a Wii U. La info que se va revelando es con el mismo 'gotero' (sí, gota a gota) pero sin escatimar sorpresas. Lo "penútimo" es un nuevo stage, Rainbow Road, uno de los circuitos de Mario Kart 7, del que supimos en navidades que sería un escenario de la versión 3DS. Las últimas pantallas publicadas están justo al lado del texto. A la izquierda, Estela y Destello, que contarán con diferentes movimientos; la de la derecha ha sido descrita por Mr. Sakurai como: "Vigila a esos Shy Guys bajando Rainbow Road".



➲**La puesta en escena,** calidad gráfica y dinamismo del juego no dejarán a nadie indiferente.

ASALTO AL PODER

BAYONETTA 2

SEXY, LETAL, EXPLOSIVA Y SÓLO EN Wii U.

- **Wii U**
- **SEGA/PLATINUM GAMES**
- **SIN FECHA CONFIRMADA**

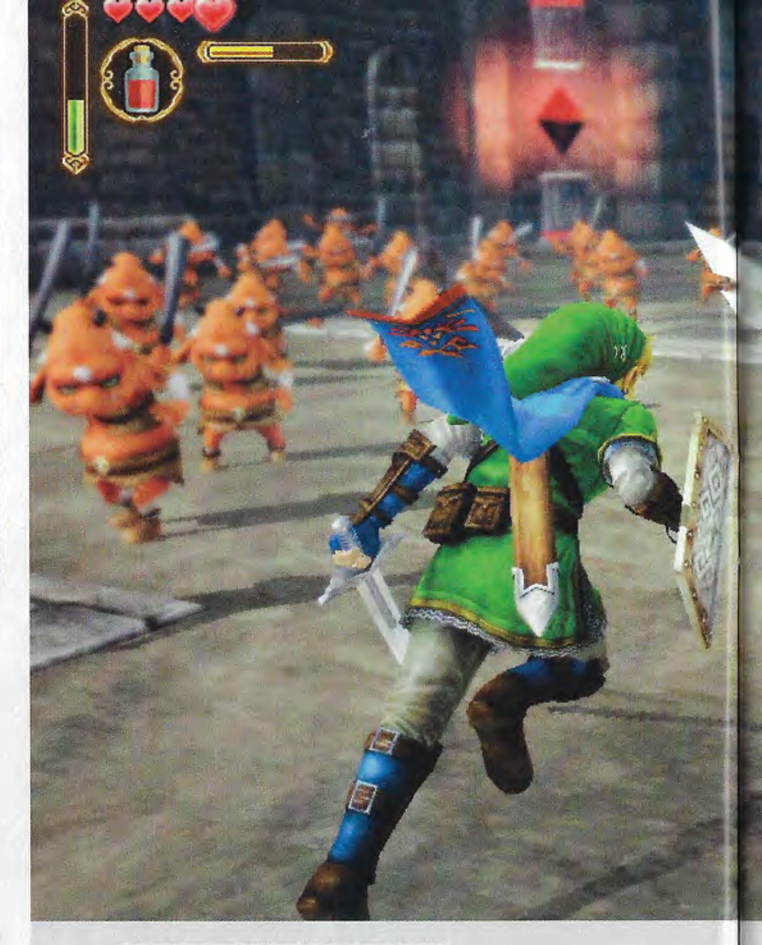
Un cuidado tutorial permite tomar contacto con la desmesurada potencia de su protagonista. Si fuera un coche, sería un deportivo de muchos caballos, pero personalizado para demoler cualquier cosa. Bayonetta sigue siendo el sueño de los nintenderos, cada vez con más razones, cada vez con más fuerza.

Entre los más esperados

Cada nueva info revelada pone el juego de Platinum al **nivel de popularidad de Mario o Smash Bros,** casi por encima de Donkey. Bayonetta viene del lado más hardcore, pero su puesta en escena, su exquisita definición gráfica y el nivel de acción, están conquistando al público más 'mainstream', o sea a todos.

En uno de sus últimos vídeos, la bruja de Kamiya y sus Platinum ha terminado de seducirnos exhibiendo sus mejores armas: 60 frames por segundo, combate sin tregua contra seres estrambóticos, criaturas gigantescas y monstruos del averno, **movimientos increíblemente sexys -e igualmente letales-** de la protagonista, y escenarios (las alas de un avión, un tren en movimiento, o la fachada de un rascacielos) tremebundos.





TODOS A LA GUERRA

HYRULE WARRIORS

LEGEND OF ZELDA ENCUENTRA A **DYNASTY WARRIORS** Y SE LÍA PARDA.

- **Wii U**
- **NINTENDO/TECMO KOEI**
- **SIN FECHA CONFIRMADA**

Prepárense para abrazar el **concepto 'crossover'** como el gran animador en la industria de los videojuegos. Cómo que por qué: Layton se 'cruzará' próximamente con Phoenix Wright en un juego para 3DS que llega en marzo, Shin Megami Tensei se encontrará con Fire Emblem (quizá en 2015), y muy pronto **dos universos legendarios se mezclarán y agitarán en pleno campo de batalla**. Nintendo y Tecmo le han abierto a Link un nuevo camino que dejará a un lado el componente de aventura y estrategia de su Zelda para abrirse paso a espadazos por el multitudinario campo de Dynasty Warriors.

Sin filtraciones, sin rumores, ¡aquí llega!

Anunciado a finales de año por el propio presidente de Nintendo, y sin rumorología previa, Hyrule Warriors se ha convertido ya en uno de los objetos de deseo de los jugones nintenderos. Trasladar a Link a uno de los universos más hostiles del videojuego es todo un desafío a la altura de sus héroes y creadores, que además bien podría servir como adelanto del nuevo juego de Zelda en el que se trabaja desde hace tiempo.

Pero dejando a un lado las especulaciones, lo que ahora todos se empeñan en saber es **cuánto del universo Zelda estará en**



➲**El refinado estilo** de Link se encontrará con la horda de enemigos que da pie a las mecánicas de Dynasty Warriors.





ANUNCIADO POR IWATA, PODRÍA AVANZAR EL LOOK DEL NUEVO TÍTULO DE ZELDA PARA Wii U

Hyrule Warriors. Se habla de la presencia de la princesa como personaje jugable, de la confirmación de nuevos héroes que entrarán en batalla, y en la parte de los escenarios parece claro que combatiremos en el castillo de Hyrule y en las praderas que llevan hasta él. Y seguro que nos aguardan un montón más de sorpresas hasta el anuncio de su fecha definitiva.



➲**Aurora, Igniculus** y nosotros mismos viajaremos a un universo de cuento de hadas con sus buenos y sus malos.

ANIMACIÓN PRODIGIOSA

CHILD OF LIGHT

LOS **CUENTOS DE HADAS** SÍ QUE SABEN CÓMO CONQUISTAR.

- Wii U
- UBISOFT
- PRIMAVERA

Un país inventado que suena a cuento de hadas: **Lemuria**. Una niña con nombre de cuento y misión de fantasía: **Aurora debe regresar a casa** y traer de vuelta también el sol, la luna y las estrellas, cautivas de la **Reina de la Noche**. Solo falta añadir a este cóctel el poderoso motor Ubiart Framework para que la combinación ponga los pelos de punta.

Gracias a esta tecnología, **artes y conceptos originales** pueden ser trasladados directamente al juego, sin necesidad de ser editados. Se gana tiempo y plasticidad, como salta a la vista en la puesta en escena de este título.

Poesía visual

Aurora estará acompañada de una mosca, Igniculus, que le ayudará a enfrentarse a sus miedos: **dragones, seres místicos...** a los que combatiremos, también con la colaboración de otros personajes, en batallas por turnos estilo JRPG. Por el camino exploraremos un universo absolutamente embriagador. Como deja sentado el propio director creativo del juego, **Patrick Plourde**, "queremos que Child of Light sea algo parecido a un **poema jugable**, una carta de amor dirigida al arte y a los videojuegos". A la vista de las pantallas, el objetivo está muy cerca.





EL MOTOR UBIART FRAMEWORK DARÁ VIDA A ESTA PRECIOSA HISTORIA



➲**Este circuito** en un aeropuerto es el último trazado que hemos conocido. El paso de los aviones le da un dinamismo brutal.

HUELE A COMPETICIÓN

MARIO KART 8

QUÉ NOS ESPERA EN EL MK MÁS DESEADO DEL SIGLO.

- Wii U
- NINTENDO
- PRIMAVERA

Para empezar, será el primer **Mario Kart HD** de la historia. Y correrá a **60 fps**. Para seguir, los vehículos estrenan la antigravedad, y pueden circular por paredes o cabeza abajo. No solo no se prescinde de las pistas submarinas o trazados aéreos del anterior MK, sino que se añaden circuitos sorpresa. Y respecto al manejo de los vehículos, ¿creías que ir 'flotando' no iba a cambiar las cosas?

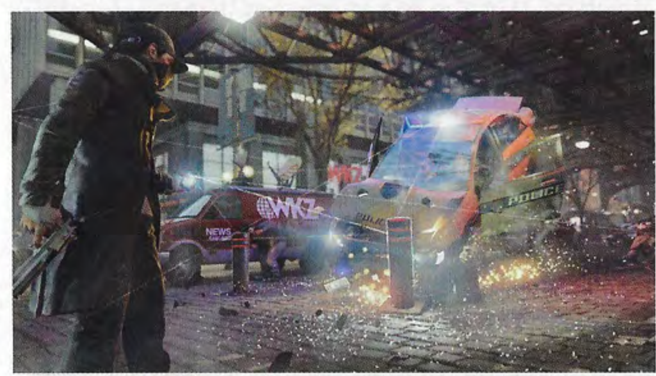
Inspirado en las estrellas

Los responsables de esta entrega, **Hideki Konno y Kosuke Yabuki**, dicen haberse inspirado en F-Zero y Mario Galaxy, dos franquicias legendarias de Nintendo, aunque nosotros apuntaríamos también a Sonic & All Stars Racing Transformed, el racer de Sega, por el sobresaliente trabajo de 'conversión' de vehículos y la variedad de circuitos que ofrece. Total, F-Zero por la velocidad, Galaxy por el efecto gravitatorio y Sonic All Stars por la variedad de pilotaje, pero el espíritu será el de siempre: carreras de hasta **12 pilotos**, con **multijugador soberbio**, y cantidad de vehículos únicos y divertidos, con ilimitadas, o casi, posibilidades de personalización. Es la idea. Y a ella acaba de sumarse Estela, una chica que aspira a estar en todos los grandes juegos de Nintendo: de Mario 3D World a Super Smash Bros. ¿Será la última en llegar?, ¿habrá más novedades hasta la primavera?, ¿qué más circuitos geniales se anunciarán antes de que salga el juego? ¡Uf!

NUEVA VIDA PARA EL GAMEPAD

WATCHDOGS

PROTAGONIZA TU PROPIO **PERSON OF INTEREST** EN LA CIUDAD DE CHICAGO.





- **Wii U**
- **UBISOFT**
- **SIN FECHA CONFIRMADA**

Cada vez estamos más cerca de convertirnos en el hacker **Aiden Pearce y poner Chicago a nuestros pies**. Desde nuestro smartphone podremos acceder a las cámaras de seguridad, descargar información personal para localizar objetivos, controlar semáforos o el transporte público a nuestro antojo. Además, Aiden ha aprendido a pelear en la calle, así que recursos no le van a faltar: puede usar la porra o meterse en un buen tiroteo, para eso hay hasta **30 armas disponibles**.

Y muchos coches

El equipo de Montreal ha trabajado junto a otros estudios, como Reflections, los creadores de Driver, para ponerte al volante de los coches más potentes. En este caso tendremos más de 65, cada uno con su física y manejo concretos. Tras su volante recorreremos la **ciudad y la intrincada red de carreteras** que nos espera, mucho más grande de lo que piensas.

Pero el rollito de Watchdogs es que **la ciudad está viva**. Que pasan cosas continuamente. Y no solo en la superficie, también habrá que **subirse a los tejados o explorar el subsuelo** para atrapar a los diferentes objetivos.

Como sabréis, el juego estaba previsto para el pasado noviembre. En un movimiento inesperado, Ubisoft anunció su retraso para algún momento de este año, por la necesidad de perfeccionarlo al máximo. Las últimas informaciones lo sitúan hacia verano, pero quién sabe si podría estar un poco antes. Os iremos avisando de cualquier novedad...

Aiden Pearce tendrá Chicago, y su sistema informático, a sus pies. Además, contará con 30 armas por si algo sale mal.





Lo nuevo de Monolith tendrá monstruos, acción y el mejor RPG de los creadores de Xenoblade.

DESPEJANDO LA INCÓGNITA

X DE MONOLITH

EXHIBICIÓN DE **TALENTO** Y EXPECTACIÓN.

- Wii U
- MONOLITH
- SIN FECHA CONFIRMADA

Hemos puesto X, pero en realidad este juego se anuncia de forma oficial como **"un nuevo título de Monolith"**. No hace falta que indiquen lo provisional del nombre, hace falta que se reúnan para decidir cómo lo van a llamar. Y es que desde el primer anuncio han transcurrido unos cuantos meses y desde luego en gameplay no parece estar tan "en pañales". De hecho, hace bien poco se confirmaba 2014 como la fecha definitiva de estreno.

¿Cómo es X?

Pues no es una incógnita, desde luego. Al menos se han visto imágenes en movimiento, con **enormes robots, paisajes espectaculares** y un estilo que recuerda a la obra cumbre de Monolith para Wii, Xenoblade Chronicles. Pero aun no se han desvelado los detalles más relevantes del juego. Sabemos que estamos ante una **exploración/RPG en mundo abierto**, que podremos pilotar robots humanoides con los que volar y combatir enemigos de todo tipo. Pero no sabemos qué importancia tendrá el factor online, si será en plan Monster Hunter o jugaremos íntegramente de forma offline.

Hace poco buscaban "diseñadores de ciudades" y "planificadores de batallas" en una oferta de empleo que acabó saltando a las páginas de noticias de las webs gamer de todo el mundo, ambos puestos con experiencia en redes y funciones en línea, con lo que es de suponer que sí, que van a tope a por el online.

Es de esperar que el próximo vídeo oficial que se muestre, por qué no en el siguiente Nintendo Direct, haya un salto cualitativo importante, uno de esos que nos deje sin habla, como ocurrió cuando el título fue anunciado. Los rumores apuntan a que Monolith trabaja contrarreloj para que el juego pueda llegar a tiempo antes de final de año. De ninguna manera parece contemplarse para antes de esa fecha.

SALTOS DE LANA

YOSHI'S EPIC YARN

YOSHI SERÁ UNO DE LOS GRANDES **HÉROES** DE 2014.

- Wii U
- NINTENDO
- SIN FECHA CONFIRMADA

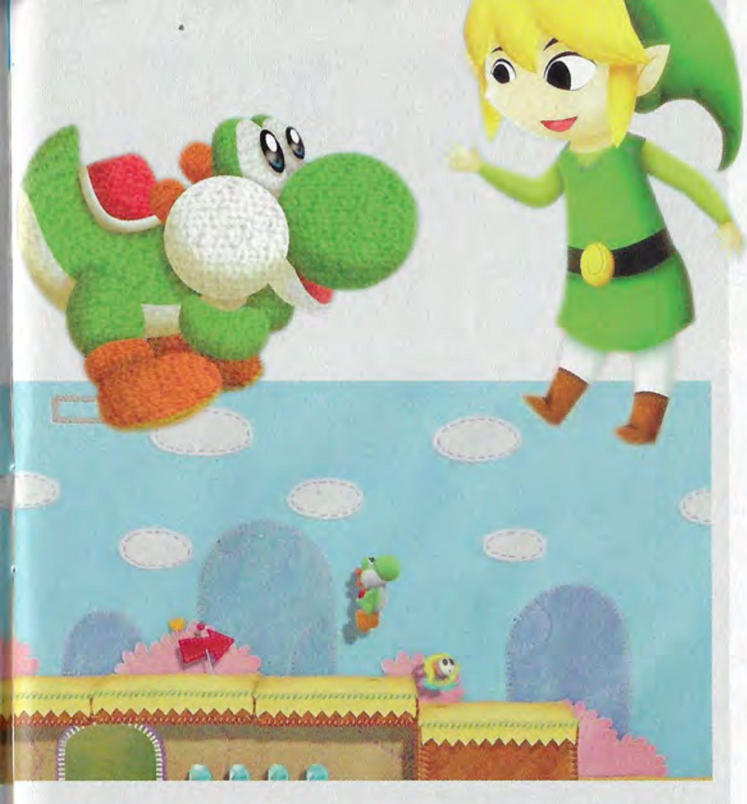
Muy poco se ha vuelto a saber desde que el equipo que estuvo detrás del simpático **Kirby's Epic Yarn** anunciara que tenían nuevo "objetivo". Es decir, que trabajaban en un plataformas "tricotado" nada más y nada menos que del bueno de Yoshi. A esas alturas aun no estaba claro que el dinosaurio verde tenía todas las papeletas para convertirse en uno de los héroes más populares de 2014, pero ahora que pronto estará disponible su **Yoshi's New Island de 3DS**, y que bien podría anunciarse una próxima llegada al staff de Smash Bros, ¿alguien duda de su capacidad para conquistar a cualquier tipo de público?

Plataformas por las nubes

Y el juego será exactamente como veis. O sea dulce y blandito. Con **plataformas y saltos "supermonos" en escenarios espectaculares**, realizados con texturas que parecen "cosidas" a mano y con héroes hechos ¿a base de pura lana virgen? Eso sí, rezumarán respeto y fidelidad a los "mimbres" originales, que para eso se está encargando del proyecto **Takashi Tezuka,** director de Yoshi's Island de Super Nintendo y de Yoshis Story de N64, creado en 1998 y último juego de Yoshi para una consola doméstica de Nintendo. Esto tiene garantía de salir bien, ¿que no?



Yoshi campará a sus anchas por un mundo "tricotado" al estilo de lo que hiciera Kirby.



LO QUE SABEMOS DE ESTE YOSHI ES INVERSAMENTE PROPORCIONAL A TODO LO QUE NOS ATRAE





Alcanzar el Reino de los Enamos de Erebor será el gran objetivo del juego. Ya veremos qué pasa después con el dragón.

MARCA DE LA CASA

LEGO EL HOBBIT

LAS DOS PRIMERAS PELIS DE LA TRILOGÍA.

- **Wii U/3DS**
- **WARNER/TT GAMES**
- **SIN FECHA CONFIRMADA**



Poco después de Lego La Película está previsto el aterrizaje de las dos primeras películas de El Hobbit en formato "bloque". Lego El Hobbit se basará en Un Viaje Inesperado y La desolación de Smaug, y nos llevará por la Tierra Media junto a **Bilbo Bolsón, Gandalf el Gris y Thorin Escudo de Roble** en su cruzada hacia el Reino de los Enanos de Erebor, tomado por un poderoso Dragón.

Pura mecánica Lego

Hemos citado a Thorin, pero en el juego podremos **controlar a cualquiera de los enanos** (13 forman el grupo) y sacar a relucir sus diferentes habilidades. La mecánica os sonará de otros Lego, porque esas cosas mejor no cambiarlas. Habrá que resolver numerosos retos, encontrar tesoros y pelear contra orcos, trolls y demás fauna. Claro que en un juego como este no podía faltar la posibilidad de recoger gemas, robar botines a los enemigos y **crear objetos mágicos** o nuevas e inmensas estructuras de Lego. Los entornos serán los mismos de las películas, es decir que visitaremos Bolsón Cerrado, la Ciudad de los Trasgos, Mirkwood y Rivendell. Sabiendo los chispazos de calidad de los Lego peliculeros, esperamos muchisimo de este. Con lo que nos tiran los Hobbits, además.



Manejaremos a todos los enanos, los 13, y utilizaremos sus únicos y sorprendentes movimientos.



Combinando las dotes de ambos héroes, puzles y juicios, pistas e interrogatorios, daremos con la verdad del caso.

MÁS CROSSOVER

PROFESOR LAYTON VS PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

INVESTIGA, APORTA PRUEBAS **Y (CON)VENCE.**

- **NINTENDO 3DS**
- **CAPCOM/LEVEL 5**
- **28 DE MARZO**

Cuando el maestro de los puzles y el abogado más popular del planeta se unen, solo puede pasar una cosa: **que la verdad salga a la luz**. Y la verdad es que el juego nos tiene conquistados desde que vimos los primeros scans en la prensa japonesa, y ahora que se ve tan cerca... ¡casi no damos crédito! Para eso ha tenido que haber una misteriosa **chica acusada de brujería: Aria**, un libro mágico y una estrafalaria ciudad a la que se accede a través de ese libro: Labyrinthia. Que no cunda el pánico, Layton y Phoenix se encargarán de resolverlo todo.

Un lugar de brujas y magos

Labyrinthia es por tanto el lugar común de esta historia, donde se fusionarán dos mundos tan geniales en una aventura que se promete épica. Labyrinthia está habitada por brujas y es un lugar mágico, pero eso no impedirá que Layton lo dé todo para **investigar cada misterio en lo más recóndito de la ciudad**, solucionar cada puzle, no dejar una pista sin valorar ni un ciudadano sin preguntar; después entrará en juego Phoenix, junto a la aprendiz de espiritista Maya Fey. Phoenix **defenderá a su cliente hasta las últimas consecuencias** en un tribunal que se no va a parecer a ninguno que hayáis visto antes: los juicios por brujería tienen unas leyes y una lógica diferentes. Habrá que interpelar, interrogar, demostrar cualquier tipo de contradicción. Y cuando las cosas se pongan cuesta arriba, siempre podremos comprar una pista que nos ayude a salir del lío. El caso es que este juego lo tiene todo para disfrutar, dos estilos diferentes, un caso sobrenatural lleno de giros y sorpresas, y, como veis en las imágenes, un tratamiento gráfico excepcional que dejará inmensamente satisfechos a los fans de cualquiera de estos monstruos.

LO MEJOR DE AMBOS MUNDOS SE FUSIONARÁ EN UN JUEGO CAPAZ DE VENDER MUCHAS 3DS

La joven Aria es acusada de brujería y deberá viajar en el tiempo para localizar al detective y al abogado que la pueden salvar.







Phoenix y Maya viajan juntos a Labyrinthia a través de un misterioso libro. Allí encontrarán a Luke y Layton.

El apartado gráfico del nuevo Yoshi será una mezcla de estilos pictóricos: óleos, ceras, acrílicos, acuarelas e incluso ceras.







ESTO ES MUY CUQUI

YOSHI'S NEW ISLAND

ASÍ SERÁ EL **JUEGO MÁS MONO** DEL GENIAL DINOSAURIO MULTICOLOR.

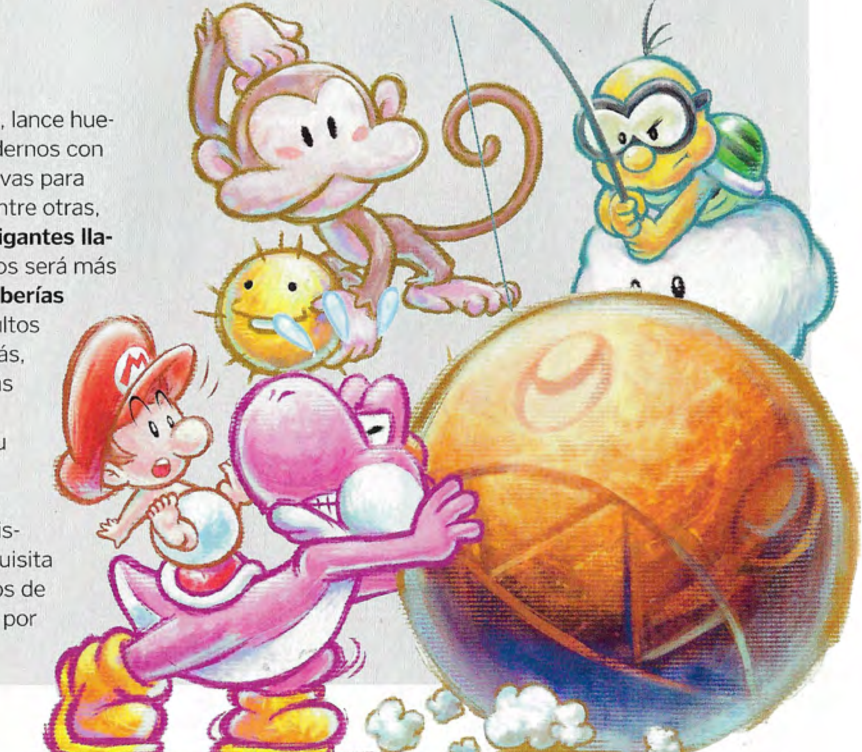
- NINTENDO 3DS
- NINTENDO
- SIN FECHA CONFIRMADA

El primer Yoshi's Island nos recuerda a **Super Nintendo**. Corría el 1995 y Yoshi aparecía en escena para asegurarse de que baby Mario llegaba al final de cada nivel sano y salvo. Era **Super Mario World 2: Yoshi's Island.**

El mismo espíritu

Once años después, previo paso por GBA, Nintendo recupera el espíritu de Yoshi en una versión para DS, ideal para poner a prueba la doble pantalla. Y será en 2014 (el próximo marzo en Estados Unidos) cuando Yoshi vuelva a revolotear, haga temblar el suelo, lance huevos y comience a sorprendernos con nuevas habilidades exclusivas para la doble pantalla de 3DS. Entre otras, poder usar unos **huevos gigantes llamados Mega-Egg**. Con ellos será más fácil **destruir bloques y tuberías** para descubrir objetos ocultos y monedas o llaves. Además, cuanto más destruyas, más alto será tu marcador de Mega-Egg, lo que llenará tu casillero de vidas extra.

Respecto a la puesta en escena, hablamos de lo mismo pero más y mejor: exquisita mezcla de estilos pictóricos de la pintura al óleo, pasando por acuarelas y ceras.



¿A UNO POR AÑO?

BRAVELY SECOND

EL ROL MÁS JAPONÉS TIENE NUEVA ENTREGA.





Magnolia es la nueva protagonista de esta aventura. Un personaje nuevo que ha sido creado especialmente para esta entrega.

- NINTENDO 3DS
- SQUARE-ENIX
- SIN FECHA CONFIRMADA

Fue a finales de diciembre, o sea hace nada, cuando el productor del juego **Tomoya Asano** desveló los primeros detalles de la continuación de Bravely Default. Asano dijo que el guión del juego estaba terminado y que trabajaban en el artwork, introduciendo diferentes elementos según los completaban. El nuevo personaje, Magnolia, también se ha presentado ya, para sorpresa de los fans de la serie.

Jugar Bravely Default

Si será o no necesario haber jugado la primera parte para disfrutar de esta, Asano dejó claro que ha sido diseñado para que lo disfruten a tope los que empiezan aquí, pero que la experiencia es más redonda si juegas el otro antes. Fíjate, por ejemplo, que si salvas los datos del juego original en la tarjeta SD, podrás utilizarlos en esta nueva aventura (no se sabe aun cómo, pero habrá algo bueno).

Preguntado por la fecha de lanzamiento, Asano asegura que le encantaría lanzar un Bravely al año -ojalá- así que de momento este queda reservado para 2014. Se te hará largo si te has jugado la primera parte hasta el final y has visto el avance/demo de esta segunda. Pero solo si has llegado allí...



SUPERVENTAS

MONSTER HUNTER 4

EL DÍA DE LA CAZA SE APROXIMA.



El nuevo caza monstruos viene con un control más completo y versátil, nuevas criaturas y asombrosos DLC.

- NINTENDO 3DS
- CAPCOM
- SIN FECHA CONFIRMADA

Tras arrasar Japón con más de 4 millones de unidades vendidas, nuestros suspiros desde Europa no parecen llegar hasta las oficinas de Capcom, porque Monster Hunter 4 no confirma fecha ni presencia definitiva en nuestras tierras.

¿Nos lo perderemos?

Claro que Capcom tiene todo por ganar. Quizá en Europa su juego no enganche con la misma fuerza que en Japón -donde junto a Pokémon es el título más vendido de 2013-, pero está claro que hay huecos por cubrir en el plan de lanzamientos para la portátil, y que tanto en USA como aquí los resultados de ventas de 3DS y 2DS han sido absolutamente excepcionales.

Así que hay máquinas, sí, y la **acción y número de monstruos** que promete Monster Hunter 4 desborda cualquier expectativa, seas o no fan. En el juego encontraremos además **bastantes novedades jugables**: desde dinámicas que cambian profundamente respecto a las anteriores entregas, a un control más preciso, pasando por mayores posibilidades de combinaciones, nuevos ayudantes, escenarios, e incluso un DLC que nos permite calzarnos la vestimenta de Link (y la de One Piece). Pero no estamos dispuestos a perdernos todo esto, desde luego que no...











MULTIPLICA SU POTENCIA

KIRBY TRIPLE DELUXE

A SALTOS ENTRE VARIAS **DIMENSIONES.**

- NINTENDO 3DS
- NINTENDO
- SIN FECHA CONFIRMADA

El rey de los saltos vuelve por la puerta grande. Puede que tenga nombre de hamburguesa, pero eso no refleja más que su hambruna habitual, que en este caso le da **nuevas ventajas y poderosos efectos**. Porque el nuevo Kirby jugará como nunca con las dimensiones, **saltando entre planos** como entre lonchas de panceta.

¡Ayudando al Rey Dedede!

De manera que Kirby no solo se moverá a izquierda y derecha, sino que **el nivel se prolonga en la distancia**, y Kirby pasará del frente al fondo para atacar enemigos o resolver puzles. La acción sacará partido de la **profundidad de los escenarios**, convirtiéndose en un elemento clave de la jugabilidad mucho más que en un simple efecto estético. Claro que al tiempo que Kirby va y viene, los enemigos no se quedarán quietos y le tenderán trampas utilizando este salto "dimensional". Así que prepara el ojo, y los mandos, que te vas a pegar más de un susto con ¡ese tren que viene desde el fondo de la pantalla!

Quién copia a quién. En esta pantalla, Kirby parece estar en plena extracción del alma a este enemigo que sale de la tubería.

Habrá que estar atento a lo que pasa a tu izquierda, derecha y también al fondo y al primer plano. De repente puede salir un enemigo...

Pero este Kirby no va a dejar atrás el lado zampón de su personalidad. Se han creado **20 tipos de habilidades diferentes de copia**, cuatro de ellas específicas de Triple Deluxe. Así que al abrir la bocaza Kirby podrá usar hasta 20 poderes para avanzar por el nivel. Y en algunos lugares podrá echar mano de la **habilidad Hipernova**, que potenciará su capacidad para absorberlo todo hasta límites insospechados. Y así, succionando todo lo que se le ponga por delante, podrá abrirse nuevos caminos.

Otra novedad de Triple Deluxe es que habrá **dos modos adicionales** a la aventura principal. Uno de ellos se llama **Combates Kirby**. En él, eliges una de entre diez habilidades y la usas en combate contra otro jugador. Un duelo al más alto nivel en el que pueden participar hasta cuatro jugadores con sus 3DS, aunque por supuesto puedes jugártelo en solitario. El otro modo de juego se llama **Redoble de Dedede**, y es un juego de ritmo protagonizado por el Rey Dedede. En él, pulsas botones al ritmo de la música al tiempo que saltas y recoges monedas de la pantalla inferior a la superior. Mola que puedes jugar al son de varias melodías de Kirby.

CON LA HABILIDAD HIPERNOVA, KIRBY AUMENTARÁ SU PODER DE ABSORCIÓN AL MÁXIMO. NADA SE LE RESISTIRÁ

Se nos había quedado en el tintero el objetivo de Kirby en todo esto. Y tiene su gracia porque nuestro héroe tendrá que rescatar a su 'némesis', el rey Dedede, tras una alucinante aventura en un mundo que parece entre las nubes, y al que se accede tras escalar el Árbol del Mundo (a ver cómo lo traducen). En Japón ya lo están disfrutando, acaba de salir en realidad, pero para Europa aun no se ha cerrado ninguna fecha definitiva. A ver si en el próximo Direct...





LOS MINIJUEGOS





EL REY DEDEDE se convierte en doble protagonista del nuevo Kirby. Por un lado tiene que ser rescatado como objetivo de la aventura, por otro se muestra dispuesto a saltar al ritmo de la música mientras recoge monedas en cualquiera de las dos pantallas. Dedede lleva de la mano uno de los dos minijuegos que veremos en Triple Deluxe; del otro se encargan cuatro Kirby enconados que van a dilucidar cuál es la habilidad más brutal de entre todas las disponibles. Tú elige una de entre diez y demuestra a los demás que no te has equivocado. Se permite multijugador a 4 o modo en solitario.

NES™ REMIX

¿Quieres saber lo que es una buen arcade? Prueba esta recopilación de desafíos locos basados en clásicos de la NES.

POW










¡Rescata a Donkey Kong!



¡Descubre 40 lingotes de oro!



¡Equilibra la moto con ✥ para aterrizar en horizontal!



Nintendo eShop



7

Género **Arcade**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **9,95 €**
www.nintendo.es



Argumento

No tiene argumento, pero sí historia: la de NES y sus clásicos, que sirven de marco para los más variados desafíos.

A finales de los 80 los juegos se hacían con 8 bits, unos cuantos píxeles y, sobre todo, imaginación. Asistíamos al nacimiento de las mecánicas básicas de todos los géneros. Por aquel entonces en la consola NES se pusieron los primeros píxeles de las grandes franquicias nintenderas. Este es el origen de **NES Remix,** un homenaje en formato descargable a lo que realmente importa en un videojuego, más que una experiencia nueva creada cogiendo "fragmentos" de 16 clásicos de NES.

Nintendo Ware

La propuesta es simple, directa y sobre todo adictiva: un montón de **pruebas basadas en una selección de clásicos** de la consola que nos obligan primero a aprender y finalmente a **dominar las bases** de cada uno. En la lista están, claro, juegos como Mario Bros., Donkey Kong, Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Balloon Fight, Excitebike y otros menos conocidos como Clu Clu Land hasta sumar una docena... más cuatro juegos desbloqueables. Se echan en falta algún grande de NES como Metroid y Kid Icarus, pero sí hay suficiente **variedad de géneros** para que haya pruebas de todo tipo: en el caso de Donkey Kong, las primeras pruebas nos piden cosas simples como saltar para esquivar un par de barriles, pero **se irán complicando** hasta exigirnos derrotar a DK. En las de Excitebike tenemos que "sacarnos el carné" aprendiendo a usar el turbo, aterrizar tras un salto y finalmente cruzar la meta el primero. Y en Super Mario Bros. empezaremos cogiendo monedas con un tiempo límite para pasar a acciones avanzadas como conseguir vidas rebotando en ➲

Los niveles Remix

Sin duda, los mejores momentos de juegos son los niveles Remix, en los que nos sorprenden continuas vueltas de tuerca. En ocasiones, cada prueba Remix estará subdividida en pequeños retos... y si queremos conseguir las esquivas tres estrellas arcoiris deberemos superarlos todos sin fallar y en el menor tiempo posible... además de conocer todas las técnicas y trucos avanzados del juego.

¡Llega a la meta!



➲**Supera un nivel de DK Junior...** sin ver la estructura por donde pisas.

Los 12 clásicos remasterizados

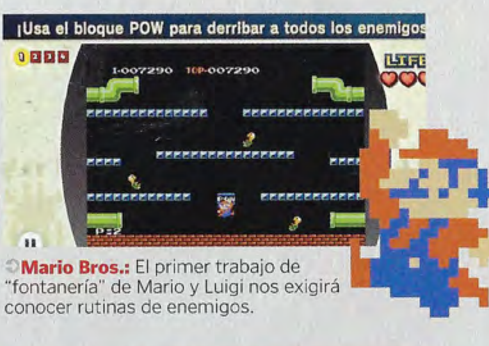
NES Remix es una colección de pruebas de habilidad ambientada en 12 arcade clásicos de NES. Tienes retos que nos ponen en momentos de cada juego tal cual y en versiones idénticas en gráficos y control a los originales, y después hay retos Remix, que modifican detalles para dar un sabor nuevo a los clásicos.



Donkey Kong: El arcade que lo inició todo. Hay retos de esquivar barriles, escalar estructuras...



Donkey Kong Jr.: Con el hijo de Donkey trepamos por lianas, derrotamos a enemigos lanzándoles frutas...



Mario Bros.: El primer trabajo de "fontanería" de Mario y Luigi nos exigirá conocer rutinas de enemigos.



Excitebike: Tenemos que dominar la moto: saltos, aterrizajes, turbo... siempre fijándonos en la barra de temperatura.



Balloon Fight: Retos aéreos en los que hay que reventar los globos de los contrincantes. Exige rapidez y reflejos.



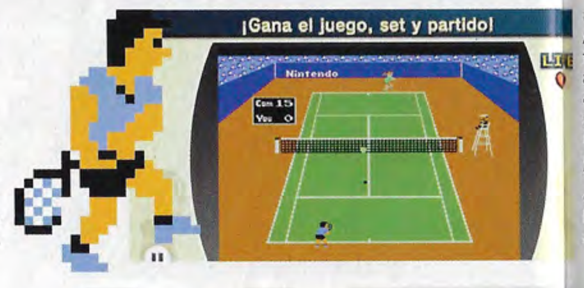
Ice Climbers: La base es escalar, pero tendremos que lidiar con bloques, enemigos y las resbaladizas plataformas.

Juegos extras

Además de los juegos principales, si reunimos suficientes estrellas podemos desbloquear unas pruebas Bonus con más locura, dificultad e incluso juegos que no aparecen en el resto de categorías.



Donkey Kong 3 Esta vez Donkey siembra el caos en un invernadero. Las pruebas nos exigirán ser los fumigadores más rápidos.



caparazones... y acabar venciendo a Bowser ¡8 veces seguidas!

Cada título inspira entre 6 y 23 desafíos de **unos segundos de duración** (aunque para pasar algunos vas a necesitar muchos intentos). Dada la velocidad a la que ganamos, perdemos o reintentamos cada reto, el ritmo recuerda al de los niveles de 9-Volt en Wario Ware, y el método de puntuación (de una a tres estrellas) al de los juegos de smartphone. Y realmente tiene un poco de ambos estilos: se presta a **partidas cortas pero intensas** y la dificultad no está en superar cada prueba, sino en hacerlo **rápido y sin fallos** para lograr las 3 estrellas arcoiris. Con ellas desbloqueamos los retos Remix, la gran novedad del juego.

Donkey Vs. Link

Los niveles Remix **modifican los juegos originales** o incluso los mezclan entre sí para proponer todo tipo de desafíos.



Deja tu sello en Miiverse

Los sellos regresan desde Mario 3D World para adornar nuestras publicaciones en Miiverse con sprites de los clásicos.

Hay 50 (mas algunos bonus), y son, sin duda, **los momentos más sorprendentes** y desafiantes de NES Remix: superar el primer nivel de Donkey Kong con Link, que no puede saltar; pasarse una fase de Mario Bros. con la pantalla del revés; coronar una cima en Ice Climber manejando a Popo y Nana a la vez; llegar hasta el banderín en Super Mario Bros. con un "Commander Mario" que corre automáticamente; o alcanzar una puntuación en Pinballl en una mesa ¡con lava del castillo de Bowser! Además, estas fases son las únicas en las que podemos ver **cambios gráficos** en los juegos originales: sombras en Super Mario Bros., filtros que hacen que Ice Climber parezca un juego

NES REMIX FUNCIONA COMO TUTORIAL PARA DOMINAR LOS CLÁSICOS DE NES

¡Llega a 105 000 puntos usando palancas invisibles

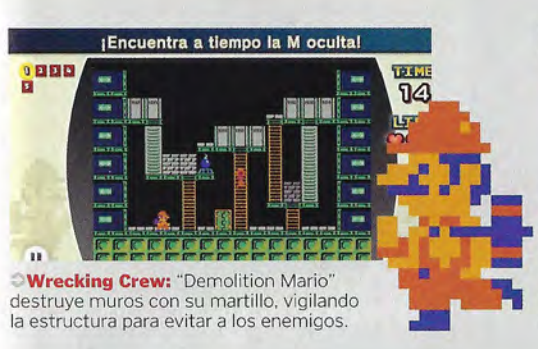
Pinball: Desafíos como alcanzar una determinada puntuación sin perder la bola o superar fases de bonus.



Golf: Hay que alcanzar el green en un número limitado de golpes fijándose en la dirección del viento, eligiendo palo...



Clu Clu Land: Completamos dibujos pasando por encima de ciertos puntos. Su peculiar control puede hacerse duro.



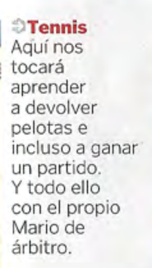
Wrecking Crew: "Demolition Mario" destruye muros con su martillo, vigilando la estructura para evitar a los enemigos.



Super Mario Bros.: El clásico de los clásicos. Las pruebas recogen todas sus claves: saltos, carreras, búsqueda de secretos...



The Legend of Zelda: Retos más aventureros, como resolver un puzle, derrotar a unos Stalfos sin recibir daño...



Tennis Aquí nos tocará aprender a devolver pelotas e incluso a ganar un partido. Y todo ello con el propio Mario de árbitro.



Urban Champion Un clásico de las peleas callejeras. Se trata de atacar, defenderte y lanzar al rival... a la alcantarilla más próxima.

¡Batea la bola fantasma y alcanza una base!

Baseball Prepárate para batear como un profesional. Aunque si no eres muy fan, tendrás que aprender lo que es un strike, un home run...

de Game Boy... En los retos normales, los juegos lucen gráficamente idénticos a los originales, con el único añadido de un marco que muestra el tiempo restante y el número de intentos. Tampoco hay novedades en el sonido, cada juego cuenta con **sus músicas y efectos de siempre**, aunque se han creado temas nuevos para el inicio y el menú de NES Remix.

Amor por los videojuegos

Si no has jugado a los clásicos que componen este fabuloso "Frankenstein", seguramente te sorprenderá lo bien que se conservan algunos juegos antiguos. Si has crecido o simplemente jugado ya a los clásicos seleccionados, muchas pruebas pueden parecerte simples tutoriales o un aperitivo que deja con ganas del juego completo (siempre puedes descargarlos de la eShop, que está todo pensado). Pero **lo que sí va a gustar a todos son los retos Remix**, así que prepárate

> LOS RETOS REMIX AÑADEN GENIALES NOVEDADES A LAS MECÁNICA YA CONOCIDAS

para sudar y después fardar de tus mejores tiempos en Miiverse. Especialmente gracias a los sellos, **un total de 100 sprites** para decorar nuestros mensajes que conseguiremos reuniendo "bits" al completar desafíos. Es la forma de picarse con otros, porque no se incluye un modo multijugador como tal. Pero en cualquier caso, NES Remix crea comunidad nintendera: es una lección de historia de Nintendo que, diseccionando a los clásicos, nos recuerda que las buenas mecánicas hacen juegos inolvidables.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Los juegos conservan su aspecto original de 8 bits. Los Remix sí introducen nuevos efectos

Diversión ★★★★
Diversión simple y directa, como los juegos originales. Hay desafíos muy imaginativos... y retantes.

Multijugador NO TIENE
No hay un modo multijugador, pero permite compartir mensajes y mejores tiempos en Miiverse.

Duración ★★★★
Las pruebas no son difíciles, pero necesitas conseguir estrellas para desbloquearlas todas.

Lo mejor y lo peor

Lo bien que se prestan los clásicos a crear retos. Los niveles Remix, una locura.

El control de algunos juegos resulta durillo. Faltan títulos emblemáticos como Metroid.

Nuestra opinión

La diversión arcade nunca muere

Una brillante recuperación de clásicos convertido en el marco de los más variados y divertidos retos de habilidad. Y, curiosamente, también te servirá como entrenamiento para afrontar los juegos completos.

Te gustará...

Más que... Game & Wario (Wii U)

Menos que... Wario Ware Smooth Moves (Wii)

Total

85

Nintendo eShop





Género **Deportivo**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4 (4 online)**
Pase de un día **1,95 €**
Un deporte **9,95 €**
www.nintendo.es



Argumento

El Golf se une al tenis y los bolos de Wii Sports Club, ¡y es el mejor deporte de todos! Disfruta, solo o en compañía, de la simulación deportiva más lograda que existe.

Wii Sports Club

Nintendo lanza un golpe ganador con la llegada del golf a su Club deportivo. Jamás un juego se pareció tanto a un deporte.

Si tienes Wii U, seguramente ya has disfrutado de Wii Sports Club gracias a **las 24 horas de prueba gratuitas** que ofrece Nintendo una vez te descargas el juego de la eShop. El tenis y los bolos, los primeros juegos disponibles, ya eran suficiente garantía de diversión. Pero ahora ha llegado el golf y, creenos, es una experiencia que sin duda tienes que probar. Una emulación deportiva de primer nivel que **saca partido del Wii U Gamepad**.

Mandos al suelo

El golf es el único deporte de Wii Sports Club que ya habíamos probado con control Wii Plus, concretamente la versión de Wii Sports Resort. Quizá por eso no esperábamos una gran sorpresa al jugarlo... pero nos equivocamos. La mejora sustancial del golf llega de la manera más sencilla: **colocando el Wii U Gamepad en el suelo**. En su pantalla vemos la bola, la barra que mide potencia y dirección del lanzamiento y el palo, que colocamos completamente perpendicular a la bola con solo pulsar el botón B. Desde ese momento, ya solo tienes que realizar el swing como si fueras a golpear de verdad para ver el efecto que tendría el lanzamiento en la barra indicadora (que mide potencia y dirección). Puedes probar las veces que quieras y, cuando estés listo, mantener pulsado el botón A para ejecutar el lanzamiento de verdad. **Más sencillo e intuitivo no puede ser**, y la inclusión del Gamepad añade **un plus de verosimilitud alucinante**: mirar primero a la tele para ver el recorrido, y luego al Gamepad para comprobar la colocación del palo y la bola, transmite una sensación de **realismo total**.

Directo al hoyo

Esta excelente impresión aumenta cuando empiezas a tirar y compruebas que la detección del movimiento con el mando Wii Plus es muy precisa (como ya lo era en Wii Sports Resort, por otra parte). De hecho, una de las pocas cosas que se le pueden reprochar a Wii Sports Club Golf es que **no te enseña a lanzar**. El tutorial es brevísimo y solo te habla de los controles básicos. Y pronto te das cuenta de que jugar es fácil





GOLF

Modos

Partida el línea: amistosos de 1 hoyo, 3 hoyos o 9 hoyos; 1-4 jugadores.
Partida local: recorridos de 3, 9 o 18 hoyos; 1-4 jugadores.
Entrenamiento: 3 minijuegos; 1- 4 jugadores.

La experiencia ultrarealista que supone el golf de Wii Sports (como puedes leer en el texto principal del artículo) se desarrolla en 18 hoyos distintos, y nos permite disputar partidos para hasta 4 jugadores, en modo local u online, de duración variable (3, 9 y 18 hoyos). El único defecto del juego es que 18 hoyos distintos no es mucho, aunque su imaginativo diseño y la necesidad de entrenar mucho para hacer registros dignos garantizan la duración. Los tres minijuegos, centrados en mejorar distintas facetas de nuestro juego como el putt o los tiros desde fuera del green, son divertidísimos. Es el deporte más profundo, tanto jugando solo como en compañía.

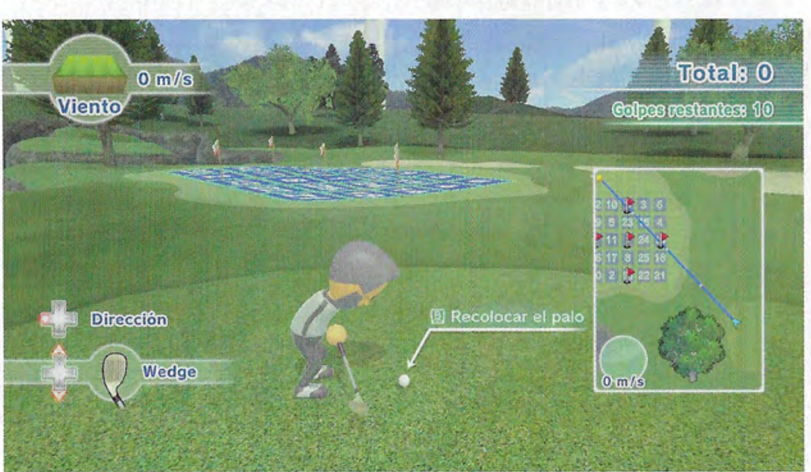
Puntuación ★★★★★







FÁCIL DE JUGAR, DIFÍCIL DE DOMINAR. EL GOLF ES EL DEPORTE QUE EXIGE MÁS TÉCNICA... Y DA MÁS SATISFACCIÓN



Los tres minijuegos de entrenamiento son una buena preparación antes de lanzarte a competir en el modo online.



El Wii U Gamepad se coloca en el suelo y en su pantalla vemos la bola y el palo. La sensación de realismo sube así de nivel.



Tenis

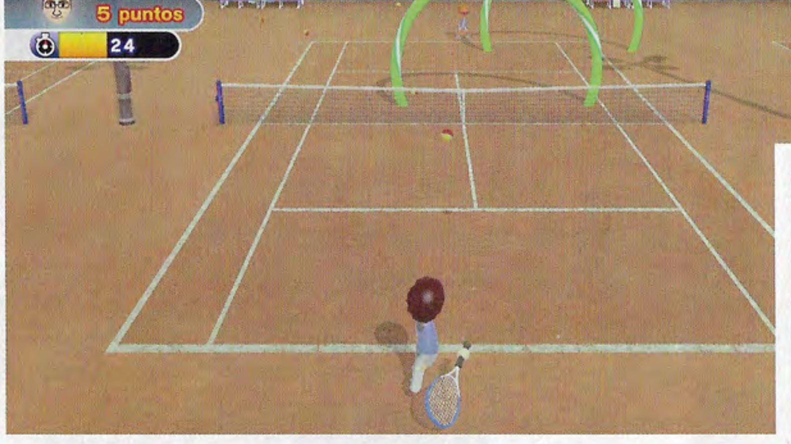
Modos

Partida el línea: partidos a un juego de 7 puntos; 2 o 4 jugadores
Partida local: partidos a un juego de 7 puntos; 2 o 4 jugadores
Entrenamiento: 3 minijuegos: 1- 4 jugadores

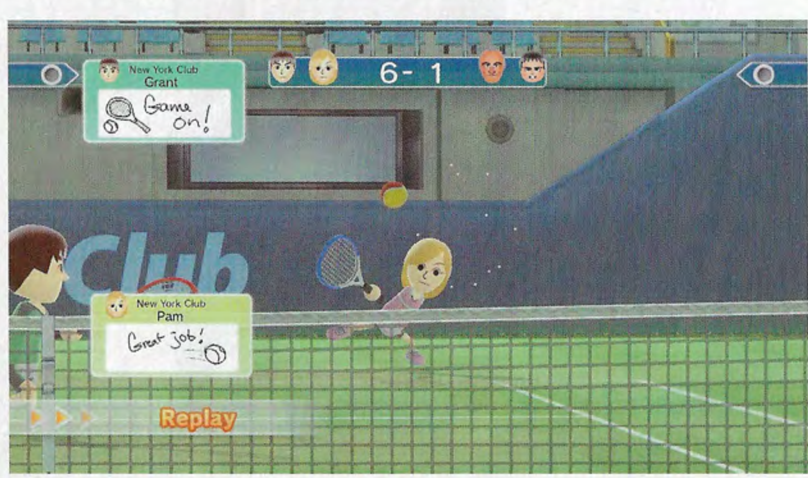
Si lo que buscas es diversión directa y muchas risas en compañía, el tenis sigue siendo el deporte estrella de Wii Sports Club. Intuitivo como él solo, permite divertirse desde el minuto uno y mejorar mucho si ejecutas los golpes de manera realista. ¡Aquí gana el que tiene mejor muñeca! Los partidos multijugador en modo local, ya sean individuales o a dobles, son tan divertidos como siempre, y los partidos online, a 7 puntos, son ágiles y le dan a este deporte la profundidad que necesitaba para que lo aproveches si no tienes amigos en casa. Los 3 minijuegos son muy divertidos por sí mismos, además de un buen entrenamiento.

Puntuación ★★★★☆





SI TRAES AMIGOS A CASA, EL TENIS SIGUE SIENDO EL DEPORTE ESTRELLA GRACIAS AL MULTIJUGADOR LOCAL.





Para jugar partidos a dobles online necesitas a un amigo para que haga de pareja contigo en tu consola. No puedes formar pareja "a distancia".



Pasar la pelota por aros, golpear topos y hacer que un pato recorra cuantos más metros, mejor, para recoger las pelotas; esos son los 3 minijuegos.





Modos
Partida el línea: tres modos; 1-4 jugadores
Partida local: tres modos; 1-4 jugadores
Entrenamiento: 3 minijuegos; 1-4 jugadores

La mecánica repetitiva de las partidas de bolos queda enterrada gracias a algunas brillantes variaciones. En un primer momento este es el deporte más fácil de dominar, y no es difícil conseguir plenos. Garantía de unas primeras partidas muy divertidas, sobre todo si jugamos con amigos. Después, buscarás la profundidad en los modos alternativos: el modo Obstáculos coloca barreras en la pista, mientras que en 100 Bolos debemos intentar derribar... 100 bolos. Estos modos se pueden jugar en solitario o en multijugador local y online. Los 3 entrenamientos añaden detalles arcade como físicas especiales en la bola.
Puntuación ★★★☆☆

LOS BOLOS DE Wii SPORTS AÑADEN FANTASÍA A LAS PARTIDAS REALES





El Modo Clásico es el típico de una bolera: 10 lanzamientos para conseguir la mejor puntuación.



El multijugador online y local permite partidas clásicas o en los modos Obstáculos y 100 bolos, para hasta 4 jugadores.



En los minijuegos encontrarás configuraciones especiales de lo bolos, físicas exageradas...

pero dominar el juego no. Haz la prueba: si es posible, que primero lance una persona que no tenga ni idea de golf y luego otra que, al menos, sepa colocarse y golpear bien la bola. La diferencia será abismal, porque en Wii Sports Club Golf **tu mecánica de lanzamiento** tiene que ser **parecida a la de un golfista real** para conseguir buenos resultados.

Exigente como el golf real

El resto de las variables del golf están presentes: elegimos palo, tenemos en cuenta la fuerza del viento y las irregularidades del terreno... Y si tus primeros resultados no son muy buenos, **los tres minijuegos** son perfectos para entrenar: en **Green 10 Hoyos** usamos el putt para embocar en cualquiera de los 10 hoyos del green, que puntúan más cuanto más lejos estén; **Bingolfista** sirve para entrenar tiros lejanos, intentando hacer bingo en un Green dividido en casillas; y en

EL GOLF AÑADE PROFUNDIDAD A Wii SPORTS: ES BUENO EN MULTIJUGADOR Y EN SOLITARIO

Blanco a la Vista hay que impactar en un diana, aumentando la puntuación cuanto menos tiempo tardes en preparar el golpe. Como todos los deportes de Wii Sports Club, puedes comprar el golf por separado o disfrutarlo junto al resto si activas los pases por horas de Wii Sports Club. Además, con la llegada de este deporte **Nintendo regala otras 24 horas gratuitas** aunque ya hubieras usado las disponibles cuando se lanzó el juego. Pruébalo: merece la pena y seguro que descubres tu lado 'golfista'.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Sencillez en escenarios y personajes (los Mii). Los paisajes del golf son lo más vistoso del juego.

Diversión ★★★★☆
El golf da profundidad a un título que, ya solo con el tenis y los bolos, era cantidad de divertido.

Multijugador ★★★★☆
La llegada de un tercer deporte añade aún más posibilidades en este aspecto. Completísimo.

Duración ★★★☆☆
Otro apartado que gana con el golf, que engancha tanto jugando en solitario como en multijugador.

Lo mejor y lo peor

Sin duda, el golf es el mejor deporte de los tres... lo que no quita para que todos diviertan.

El precio individual de cada deporte, 9,99 Euros, podría haberse ajustado un poco más.

Nuestra opinión

Lo más parecido al deporte de verdad

A falta de la llegada del béisbol, la experiencia de Wii Sports ya es completísima: diversión para cualquier jugador, la profundidad extra que añade el golf y una forma de disfrutar de los juegos deportivos con gran realismo.

Te gustará...

Más que... Mario & Sonic en los JJOO de Sochi

Menos que... Wii Sports Resort (Wii)

Total



EL DATO
La licencia es de la temporada 2012 de F1, por lo que aparecen De la Rosa o el equipo HRT.

Nintendo eShop



Descargas WiiU

3

Género **Carreras**
Compañía **Codemasters**
Jugadores **1-4**
Precio **24,99 €**
codemasters.com/es/



Argumento
Los pilotos de la Fórmula 1 se baten el cobre en quince circuitos de fantasía. Al margen de la velocidad, el uso de objetos es clave para llegar a la meta en primera posición.

F1 Race Stars

El Gran Circo de la velocidad y la fullería.

Tras la hibernación de rigor, la Fórmula 1 empieza a despertar de su letargo y calentar motores de cara al comienzo de la temporada 2014. Antes de que eso se produzca, ha llegado **F1 Race Stars: Edición Plus**, que utiliza la licencia oficial de pilotos, coches y grandes premios de la temporada 2012... y la reconvierte al estilo Mario Kart.

El título, firmado por Codemasters (responsable de grandes sagas de coches, como Colin McRae, Dirt o GRID), llega ahora a Wii U exclusivamente en formato digital y en su versión más completa, que incluye **cuatro circuitos adicionales y nueve paquetes de accesorios**. Como es habitual en el género, aquí no basta con ser el más ducho en el uso del acelerador, el freno y el volante, sino que también hay que saber gestionar los diversos pluses que van apareciendo en la pista durante el transcurso de las carreras, como **turbos, pompas arrojadizas** o diversos elementos inspirados en el Gran Circo, como nubes de lluvia, coches de seguridad que ralentizan la marcha o el DRS.

Competiciones variadas

F1 Race Stars cuenta con un **modo Trayectoria** que consta de **30 copas**. Dentro de cada una, hay diferentes tipos de eventos, que no se limitan a las típicas carreras, en las que participan hasta **doce pilotos**. También hay otras variantes: eliminatoria (cada 15-20 segundos, el último es eliminado, hasta que sólo queda uno), pole (se tiene en

El Gamepad enseña su polivalencia

Sin ser revolucionario, el juego saca partido al mando de Wii U. Por un lado, permite hacer los giros con el stick o con el giroscopio. Por otro, muestra el mapa del circuito y la ubicación de los pilotos... a menos que estemos en el modo Off-TV, con el que es compatible.







El apartado visual es una explosión de color, gracias al uso del motor gráfico EGO. La palma se la llevan los geniales efectos de lluvia, que llenan la carretera de charcos.



Hay ocho tipos de eventos, que no se limitan a las típicas carreras. Hay eliminatorias, eslalon, contrarreloj o pruebas en que debemos recoger muestras de gasolina.



EL KERS, que es un turbo, se activa dando acelerones en estas moquetas blanquiazules.

PILOTOS Y COCHES son muy reconocibles. Los cascos, las caras o los chasis están recreados con bastante fidelidad.

Aprovecha la licencia

Pese al aspecto desenfadado, hay decenas de referencias a la F1, en forma de curvas, paisajes, pasos por boxes para arreglar los desperfectos...

Póker de circuitos

Entre los quince circuitos del juego, se incluyen cuatro pistas que en el resto de versiones fueron contenidos lanzados como DLC. Están inspirados en los grandes premios de China, India, Canadá y Europa (Valencia).



cuenta una puntuación, de modo que los cuatro que van primeros suman puntos con más rapidez), tomatramos (hay que intentar marcar el mejor tiempo en cada sector), repostaje (debemos coger gasolina del asfalto, sabiendo que el coche va más rápido cuanta menos lleva, pero bajo riesgo de quedarnos "secos"), eslalon (hay que sumar puntos pasando por una serie de puertas de tres colores), cazatrofeos (consiste en recoger copas y quitárselas a los rivales a base de golpes) y exhibición (hay que sumar puntos realizando diversas acciones).

Conducción agridulce

F1 Race Stars aprovecha bastante bien la licencia del Gran Circo. **El tono "cartoon" queda muy bien** y tanto los coches como los pilotos son perfectamente reconocibles. A la hora de correr, **el motor EGO va muy fluido**, incluye efectos muy logrados, como el de la lluvia,

> EL CONTROL NO INCLUYE DERRAPES, Y ESO DESLUCE UN POCO EL RESULTADO FINAL DEL JUEGO

y **la sensación de velocidad es bastante considerable**. Ahora bien, el control de los coches deja bastante que desear. En este tipo de arcades casi es condición obligada incluir derrapes para poder tomar bien las curvas, pero Codemasters ha optado por no hacerlo. Sólo podemos acelerar y frenar, lo que a menudo resulta muy "ortopédico".

Al final, **sensación agridulce**. Buena puesta en escena, genial la idea de convertir a los pilotos en superhéroes, pero no demasiado bien rematada.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
La conversión del mundillo de la F1 en dibujos animados queda bien, y todo transcurre con mucha fluidez.

Diversión ★★
Las carreras son un auténtico frenesí, pero el control, que renuncia, a los derrapes, resulta tosco.

Multijugador ★★
Pueden jugar cuatro usuarios a pantalla partida, pero no se ha incorporado soporte online.

Duración ★★
El modo Trayectoria consta de 30 copas. Hay quince circuitos, pero en el Mundial 2012 hubo 20 GP...

Lo mejor y lo peor

Saca buenas ideas de la licencia de la F1. Los circuitos son variados, igual que las carreras.

Los pilotos son los de hace casi dos años... La IA tiene altibajos. El control es brusco.

Nuestra opinión

La Fórmula 1 más desenfadada

La idea de combinar F-1 y carreras arcade con pilotos reales conduciendo karts resulta muy chula, y Codemasters la ha llevado bien a la consola, aunque el control se haya olvidado de los imprescindibles derrapes.

Te gustará...

Menos que... Sonic & All-Stars R. Transformed (Wii U)



Menos que... Mario Kart (Wii)

Total



NINTENDO 3DS





3

Género **Party**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es

Argumento

Disfruta de los diferentes modos de juego, ya sea en solitario o en compañía, con sus tableros, minijuegos y otras sorpresas, y enfréntate al desafío de la Torre de Bowser.



DESCÁRGATE
la galería de pantallas 3D





Mario Party Island Tour

Tu 3DS se apunta a la fiesta: ahora solo faltáis vosotros.

Desde que Mario Party nació en **Nintendo 64** hace 15 años y definió lo que ahora conocemos como género "party game", la saga ha estado presente en cada consola de Nintendo. Y esta entrega exclusiva para 3DS viene a cumplir lo que ya es una tradición: un título de Mario Party en cada portátil.

Tableros con frescura

El **modo más clásico y reconocible** de Island Tour es **Fiesta**, donde podéis enfrentaros a otros tres personajes (ya sean controlados por la consola o por otros jugadores) a través de amplios tableros cargados de minijuegos. Pero no todo es como siempre, ni mucho menos; los objetivos de los tableros son distintos de lo que habéis jugado en otras entregas. Mario Party 9 para Wii, ya supuso un gran soplo de aire fresco al reemplazar la manida mecánica de coleccionar estrellas por algo nuevo, y ahora Island Tour lleva las cosas aún más allá. Hay **siete tableros en total**, y en cada uno los objetivos son muy distintos y las maneras de avanzar bien diferentes. Por ejemplo, en uno de ellos nos recompensan nuestras victorias en minijuegos con dados extra para avanzar casillas más rápidamente, y en otro ganamos cartas especiales que nos permiten aterrizar con mayor precisión en las casillas. Además, en algunos hay minijuegos en cada turno, mientras que en otros aparecen con menor frecuencia. Y hablando de los **minijuegos, aunque son más bien sencillos** y muchos os



Fiestas de bolsillo

Island Tour es la tercera entrega portátil, tras Mario Party Advance y Mario Party DS. En consolas grandes ha habido nueve.

El desafío de la Torre de Bowser

Es uno de los modos más importantes del juego, y está pensado para las partidas en solitario. Tenéis que subir las 30 plantas de la torre, teniendo en cuenta que en cada una os espera un minijuego, ¡y cada cinco plantas hay un jefe! En la más alta os espera Bowser...









Hay 80 minijuegos, sencillos pero de una gran variedad. Algunos se manejan con botones, otros con el stylus y los hay también que hacen uso del giroscopio de la 3DS.



Lo que más nos ha gustado del juego es la gran variedad de mecánicas y objetivos que hay entre unos tableros y otros. ¡Por ejemplo, aquí los últimos serán los primeros!

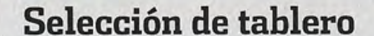


Avanzando casillas

Como es habitual en la saga, moverse a través de los tableros sigue siendo una parte fundamental de la jugabilidad.

EN OCASIONES, nuestro personaje tiene más de una ruta disponible y debéis decidir.

PODEMOS COMPROBAR en todo momento a cuántas casillas de distancia estamos de la meta del tablero.



Selección de tablero

Hay siete, y cada uno resulta diferente al anterior. Como cada uno se rige por normas distintas, la importancia de los diversos factores para ganar también varía: habilidad, pura suerte y victoria en los minijuegos.



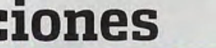
recordarán a anteriores Mario Party, también ofrecen variedad gracias al uso que hacen de las distintas funciones de 3DS: botones, stylus y giroscopio.

Minijuegos a tutiplén

Los tableros son muy buenos, pero si en algún momento os apetece "pasar" de ellos y centraros solo en los minijuegos podéis seleccionar el **Modo Libre** y otras modalidades en las que los minijuegos son los únicos ingredientes. Por otra parte tenéis la **Torre de Bowser**, un modo individual que se ha diseñado para alargar las partidas en solitario. No está mal y dispone de interesantes **minijuegos contra jefes** (incluido el propio Bowser), pero es básicamente jugar un minijuego tras otro contra personajes controlados por la consola, lo cual puede hacerse repetitivo, y ni siquiera es posible seleccionar el nivel de dificultad de los rivales. Jugar solo, por lo tanto, divierte durante

ISLAND TOUR BRILLA EN SU MULTIJUGADOR, COMO ES HABITUAL EN ESTE GÉNERO

un rato pero te acabará cansando. Claro que ya sabes que lo habitual en este tipo de juegos es que sea su multijugador lo que brille, y este está pensado para facilitar que juguéis todos. Gracias al modo descarga, hasta cuatro jugadores (con vuestras 3DS) podréis participar con una sola copia del juego. Eso sí, no hay ningún tipo de funcionalidad online, que habría sido la guinda, pero al menos podéis jugar a los minijuegos contra los fantasmas de los jugadores que os crucéis por StreetPass. En definitiva, un Mario Party portátil muy resultón.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Estética habitual de Mario Party con gráficos resultones. Buena variedad en las ambientaciones.

Diversión ★★★
Os divertirá más en compañía que en solitario, aunque jugando solo también tiene gracia.

Multijugador ★★★★
Ideal la opción de disfrutarlo con una sola copia del juego. Lástima que no haya online.

Duración ★★★
Su multijugador os dará alegrías durante meses, pero en solitario os cansará en menos tiempo.

Lo mejor y lo peor

La gran variedad de los tableros. Completo multijugador en Modo Descarga.

No tiene opciones de multijugador online. Torre de Bowser podría dar más de sí.

Nuestra opinión

Tableros y minijuegos de calidad

Esta entrega aporta cosas interesantes a la fórmula. Es cierto que quizás un party game funcione mejor en una consola grande y con una televisión, pero si tenéis varios amigos con 3DS y ganas de fiesta, mejor no perdéroslo.

Te gustará...

Más que... Disney Infinity

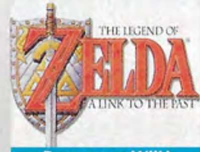
Menos que... Mario Kart 7

Total

81

EL DATO
Los textos están en inglés, al contrario que en la versión DX lanzada en GB Advance

Nintendo eShop



Descargas WiiU

3

Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **7,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
En una noche tormentosa, Link recibe la llamada telepática de Zelda, princesa de Hyrule, que ha sido raptada por un mago obsesionado con liberar a Ganon, rey de las tinieblas.

The Legend of Zelda
A Link to the Past

La mayor aventura de SNES jamás rejugada.

Siglos antes de los hechos narrados en **A Link Between Worlds** (21 en nuestro mundo real), cuando Yuga no era ni un garabato perdido en el cuaderno del vidente de Kakariko, el malvado mago Agahnim secuestró a las siete doncellas que sellaron a Ganon en el Mundo Oscuro. Sin embargo, una de ellas resultó ser la princesa Zelda, que pidió auxilio telepáticamente a un joven de noble corazón y gorro verde llamado Link. En menos que canta un cuco, saltó de la cama, blandió la espada que le prestó su tío y partió rumbo a...

La aventura de nuestra vida

Nada más salir de casa, descubrimos una Hyrule empapada por la lluvia hasta que llegamos al castillo a través de un pasadizo subterráneo. Lejos del ritmo y la sensación de libertad que hemos vivido en 3DS, A Link to the Past introdujo elementos innovadores como la **profundidad de las mazmorras y sus múltiples pisos**, la cantidad de armas equipables o la exploración de un mismo mundo desdoblado en dos dimensiones repletas de localizaciones muy dispares, desde el apacible Pueblo Kakariko hasta la salvaje Montaña de la Muerte. El **tamaño del mapa**, unido a una banda sonora impresionante, fueron todo un logro de los 16-bits

The Legend of GamePad

El modo Off-TV es perfecto para disfrutar del mejor Zelda clásico desde la cama, aunque también es compatible con el mando Pro de Wii U, que permite configurar todos los botones y asignarlos a sus correspondientes del mando de Super Nintendo, ideal para disfrutarlo como antaño.







El Castillo de Hyrule es uno de los escenarios más míticos que se recuerdan. Aquí guiamos a Zelda tras rescatarla de su celda (valga la redundancia) al poco de empezar.



El diseño de escenarios es un prodigio de creatividad y recursos, desde la sensación de volumen de los árboles hasta el detallismo de construcciones como el santuario.



Sencilla dificultad

Su gran mérito fue (y es) alcanzar un gran nivel de profundidad a través de la sencillez: dos botones bastan para luchar y resolver puzles.

Dos mapas en uno

A Link to the Past nos dejó boquiabiertos por el tamaño de su mapamundi, que en realidad son dos, al plantear una versión oscura de Hyrule llena de modificaciones como zonas y grutas adicionales, por no hablar de las mazmorras. Además, la vista general del mapa aprovecha el famoso Modo 7 de SNES, que ejecutaba escalados de texturas para crear sensación de profundidad en perspectiva. Una de las virguerías técnicas que nos dejó embobados en 1993.



de Super Nintendo. Aunque el desarrollo no deja de ser más lineal en el orden de las mazmorras (a falta de Ravio), Hyrule está **plagada de misiones, objetos recolectables y grutas secretas** con fuentes de hada y montones de secretos. Sin duda, quedó demostrado el gran acierto de abandonar la perspectiva lateral de Zelda II: Link's Adventure y volver a la vista cenital que vio nacer a Link en el primer Zelda de NES.

Lenguaje universal

Estamos ante el juego que **sentó las bases de las aventuras RPG** hasta nuestros días, no sólo en la forma de contar una historia, sino en el rompedor sistema de combate en tiempo real, basado en defenderse con el escudo y atacar en el momento justo a bestias cada vez más duras e inteligentes. Pero hablando de lengua universal, el único fallo que le achacamos es que los textos están en inglés, cuando podrían haber relanzado la versión DX de Game Boy Advance, que sí venía traducida. Si le perdonáis ese detalle, tenéis la oportunidad definitiva de (re)descubrir un clásico por el que no pasa el tiempo; un hito de Nintendo que hace más de dos décadas nos vinculó a todos a un futuro tan lejano como hoy. Y por 8 rupias, vale la pena guardarlo en nuestro menú de Wii U como Trifuerza en paño.

> A LINK TO THE PAST ES UNA DE LAS AVENTURAS MÁS INFLUYENTES JAMÁS DISEÑADAS

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Aunque se nota el paso del tiempo, pocos juegos rezuman tanto encanto y magia en cada esquina.

Diversión ★★★
Puzles ingeniosos, misiones secundarias, jefes espectaculares y desafiantes.

Multijugador NO TIENE
No tuvo ni falta que hizo (aunque revisitar el castillo de Hyrule en Four Swords nos hizo dudarlo).

Duración ★★★★
Más de 30 horas, prolongadas en parte por la dificultad que le ha faltado a A Link Between Worlds.

Lo mejor y lo peor

La magia que destila cada píxel. Su curva de dificultad. Jugar con el mando Pro.

Que esté en inglés. No apto para novatos. ¿Qué vamos a hacer sin Ravio ni Link-dibujo!?

Nuestra opinión

Una reliquia de los videojuegos

Un juego excepcional en todos sus apartados. El maestro del que aprendieron todos los que vinieron después. Un ejemplo de calidad gráfica, jugable, argumental a un precio bastante razonable para lo que ofrece.

Te gustará...

Más que... Earthbound

Igual que... Ocarina of Time

Total



Nintendo eShop



Descargas WiiU

3

Género **Puzle**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2 (2 online)**
Precio **14,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
La única manera de acabar con la epidemia de virus es gracias a las píldoras que lanza el Dr. Luigi. ¿Serás capaz de colocarlas según su color para acabar con la infección?

EL DATO
El modo online permite partidas internacionales o con amigos. Y hay ránking mundial de cada modo



Colocar las píldoras para formar filas de colores es la mecánica básica de todos los modos del juego.

Dr. Luigi

¡La batalla contra los virus se libra en forma de puzle!

En el nuevo Dr. Mario... no sale Mario. La nueva versión **del puzle más clásico** de Nintendo después de Tetris está protagonizada por Luigi (de hecho, supone el colofón de las celebraciones por **su 30 aniversario**, que se produjo en 2013). Y el segundo fontanero más famoso del mundo se ha licenciado "cum laude" en medicina añadiendo a la mecánica clásica **nuevos modos y partidas online**.

Lanzamiento de píldora

Como en todo buen puzle, las reglas de Dr. Luigi son sencillas. Desde la parte superior de la pantalla, Luigi lanza píldoras formadas por dos piezas de colores y nosotros las colocamos. Si formamos **líneas verticales u horizontales de cuatro piezas** del mismo color (y como piezas cuentan también los virus presentes en pantalla), estas desaparecen. La partida acaba cuando eliminamos todos los virus (ganamos) o cuando las píldoras rebosan por el borde (perdemos).

Esta sencillez de planteamiento no significa que el juego sea fácil. Antes de empezar cada partida se nos da la posibilidad de regular la dificultad que, en teoría, está por defecto en modo medio. Pero de eso nada: cuando te pones a jugar te das cuenta de que es bastante alta porque el juego va muy rápido. Al final se trata de localizar colores y **colocar pastillas a toda velocidad**, evitando hacer líneas "fáciles" que luego dejen el resto de las piezas en posiciones comprometidas: hay que dejar los dos colores de la píldora en buena posición, siendo la estrategia a la hora de jugar bastante básica y dejando la adicción en manos del ritmo frenético al que se desarrolla todo.

Este modo ya engancha lo suyo, pero además se ha incluido una **versión táctil** con la misma mecánica, de ritmo más tranquilo y pensada para jugadores menos expertos, y el nuevo **'L de Luigi'**, en el que las píldoras tienen forma de L y, por lo tanto, es más fácil realizar filas pero más difícil encajarlas. Y, lo que es mejor, los modos básico y 'L de Luigi' permiten **partidas competitivas a dobles en modo local u online** que pueden tenerte pegado a la consola muchas, muchas horas.

Puntuaciones

Gráficos	★☆☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración

Un puzle de mecánica sencilla pero dificultad y adicción altas por su ritmo frenético. En las partidas a dobles es imposible no picarse.

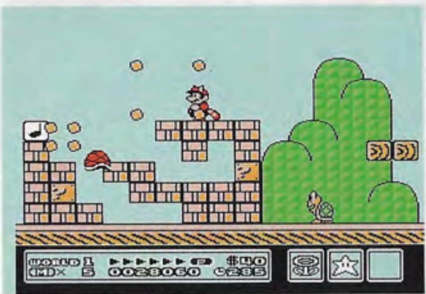
Total **80**

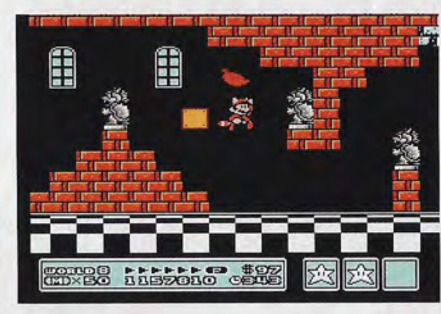
Nintendo eShop

Consola Wii U / 3DS (CV) **Género** Plataformas **Compañía** Nintendo **Jug.** 1 **Precio** 4,95€

Super Mario Bros. 3

El mejor juego de la historia de NES.







Si no has jugado a Super Mario Bros. 3, el titular de este artículo te parecerá exagerado. Pero si lo has hecho, es probable que estés de acuerdo. Este juego es, en muchos aspectos, **el primer Mario moderno**, un título que a su manera fue tan revolucionario como Super Mario Bros. Manteniendo las bases del control, el juego añadió a la emoción arcade **profundidad y aventura por doquier**. Los mundos del juego se enlazaron por primera vez en un mapa con caminos y rutas alternativas, apareció toda una nueva estirpe de enemigos finales (los koopalings) y **los nuevos power-ups y disfraces** rompieron los límites de los niveles: el fontanero se transformó por primera vez en Mario Tanuki y echó a volar para descubrir secretos en los cielos, o se disfrazó de rana para explorar niveles submarinos más complejos y emocionantes. Además, por primera vez pudimos acumular power-ups para usarlos posteriormente, algo ideal para **revisitar niveles y descubrir secretos**. Todo rodeado de la emoción plataformera habitual, con bloques que destruir y koopas sobre los que saltar. El juego tiene encanto gráfico (es un Mario de tonos curiosamente otoñales) y puedes elegir versión, porque está disponible en las consolas virtuales de 3DS y Wii U.

Valoración	Total
Una obra maestra de las plataformas, profunda, divertida y emocionante. Tan disfrutable como el primer día.	94

Nintendo eShop

Consola 3DS (SEGA 3D Classic) **Género** Acción **Compañía** SEGA **Jug.** 1 **Precio** 4,99 € **Edad** +12

Shinobi III

En este juego de Megadrive se mezcla la acción directa de las recreativas con la mayor profundidad de los juegos de consola. **Nuestro ninja** recorre niveles 2D con un buen abanico de habilidades: lanza shurikens, usa su espada a corta distancia, salta de pared en pared, ejecuta especiales... El control es algo rígido, la pero **la variedad de situaciones** y los bonitos gráficos (ahora con efecto 3D) le hacen mantener su atractivo.



Total 82

Nintendo eShop

Consola 3DS (SEGA 3D Classic) **Género** Acción **Compañía** SEGA **Jug.** 1 **Precio** 4,99 € **Edad** +7

Ecco the Dolphin

Esta aventura de Megadrive fue muy original en su época y lo sigue siendo ahora; **el delfín Ecco** explora los fondos marinos para salvar a sus congéneres, y para ello emite eco para comunicarse con otros seres marinos, y lucha y derriba obstáculos. Una mezcla de situaciones interesante, pero a veces frustrante porque **en modo normal es muy difícil**. Si pierdes la paciencia, hay un modo en el que el delfín es invulnerable.



Total 78

Nintendo eShop

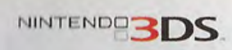
Consola 3DS (SEGA 3D Classic) **Género** Acción **Compañía** SEGA **Jug.** 1-2 **Precio** 4,99 € **Edad** +12

Streets of Rage

La respuesta de Megadrive a juegos como Final Fight de SNES fue **este gran beat'em up** en el que elegíamos entre tres polis expertos en artes marciales para limpiar de criminales las calles de una ciudad sin nombre. El **ritmo frenético** con el que nos acosan los enemigos nos exige dominar el abanico de ataques. Se incluyen **partidas a dobles** en red local y un nuevo modo en el que acabamos con los malos de un solo golpe.



Total 85







Género **Plataformas**
Compañía **Namco Bandai**
Jugadores **1**
Precio **30,95 €**
es.namcobandaigames.eu



Argumento

Betrayus, el señor de los fantasmas, ha robado el árbol de la vida del Pac-mundo y este ha sido invadido por molestos fantasmas.



Tiene un sentido del humor muy agradable. Ahí veis a Pac a punto de ser calcinado y con la sonrisa en la boca.





EL DATO

Jugamos 6 niveles con diferentes escenarios y las 4 bayas transforman a Pac en cada mundo

Pac-Man y las aventuras fantasmales

A lo mejor también le pega un bocado a tu consola...

Somos pequeños, es sábado por la mañana y corremos al salón para ver los dibujos. Con esta idea entrañable juega la nueva aventura de Pac-Man, **más centrada en la serie de animación** emitida en el canal Disney XD. En esta ocasión, y casi 25 años después de su debut, Pac se las verá con un **plataformas en 3D**, pero se atreve con todo.

Amenaza fantasma

Empezamos en una ciudad llena de enemigos, barreras eléctricas, interruptores, cañones y hélices que aparecerán a lo largo de toda la aventura. **La acción principal de Pac sigue siendo comer**, pero también tenemos ataques de agarre y rebote. La detección de enemigos es bastante generosa y con solo machacar los botones "A" o "Y" en 3DS, nuestra circunferencia amarilla hace el resto. Si nos merendamos a cuatro en una sola ronda, nuestro "prota" adquiere un ataque especial que deja a los fantasmas un poco atontados. Por lo demás, es un **plataformas en toda regla**: scroll lateral, saltos dobles, plataformas móviles, coleccionables, jefes finales...

Los escenarios también tienen **aroma clásico**: una ciudad, un bosque, una ciudad de hielo, un templo de lodo, una ciudad celestial y un túnel del tiempo con sus neones de los 80. El diseño de niveles es muy simple y en la primera toma de contacto con el juego, el avance resulta algo mecánico, pero va mejorando. Cilindra y Espiral ayudan a Pac en la limpieza fantasmal; a veces incluso en los jefes finales. Por desgracia, los combates contra éstos resultan bastante monótonos y coreografiados.

Las **bayas son el concepto más llamativo del juego**, que introduce transformaciones al estilo Kirby. En cada nivel aparece una de estas bayas y modifica el estilo de juego y las habilidades de nuestro héroe. Puede volverse **magnético, de fuego, camaleón o de hielo**, y una vez superados los niveles principales desbloqueamos uno extra. Quizá **su duración** sea su mayor debilidad; esta versión se habría beneficiado especialmente de los minijuegos y el multijugador de otras versiones, pero tiene **mucho encanto** para jugadores de todas las edades.

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★

Valoración

Un balance interesante entre lo retro y lo más fresco de Pac-Man. Un plataformas sólido, pero poco variado. Falta un punto más de ambición.

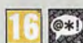


Total 78

Nintendo eShop



Descargas WiiU



Género **Plataformas**
Compañía **Ripstone**
Jugadores **1**
Precio **8,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Nos despertamos sin voz y sin saber qué le ha pasado a nuestro particular mundo. Al parecer, nuestro planeta está en peligro y solo nosotros podemos salvarlo.



Ambientación muy original. El estilo visual recuerda a títulos como Braid, con sus contrastes de luces y sombras.





EL DATO
Jugamos en 3 niveles diferentes llenos de laberintos oscuros. Los 2 primeros actúan de tutoriales



Knytt Underground

Una de esas embriagadoras tentaciones de la eShop...

La serie Knytt ya contaba con dos juegos a sus espaldas, pero Underground es más directo y ambicioso. La travesía comienza con una amnesia: no sabemos qué tenemos qué hacer, hacia dónde ir o qué va a pasar. No podemos ni hablar. El entorno fantástico y oscuro en el que nos movemos apoya la **sensación de desorientación** que nunca nos abandona.

Botar entre laberintos

El scroll lateral real del juego recuerda a un **Metroid clásico**: cámara fija y pantallas divididas en cuadrados. En el mapeado encontramos otro guiño a los Zelda más antiguos, y es que se va dibujando a medida que encontramos nuevos cubículos. Pero entre tantas sensaciones familiares, Underground utiliza herramientas propias para contar su historia. Comenzamos la aventura manejando a nuestra protagonista, pero más adelante nos familiarizamos con los movimientos de una **pelota llamada Bob**. No solo tenemos que controlar nuestros botes, también debemos tener en cuenta contra qué superficie chocamos para averiguar nuestra trayectoria. En el tercer universo podremos alternar nuestra figura humana y la redonda según lo necesitemos solo pulsando "R".

Este relato fantástico lo pueblan **seres de cuento** que interactúan con nosotros para encomendarnos misiones, darnos pistas o abrirnos entradas de los pasillos subterráneos. El juego no pierde su toque humorístico, una de las mejores bazas para un plataformas bastante desconcertante hasta que le cogemos el truco. Su sistema de juego se caracteriza por la obtención de nuevas habilidades que le añaden posibilidades a nuestros "protas". Así, mientras avanzamos en la trama, exploramos un **universo repleto de puzles y peligros** como piscinas de lava o rayos láser que te pulverizan.

Lo mejor de Underground es el descubrimiento del mapeado, que ofrece una **gran libertad en la exploración** más pura. En el apartado gráfico, los fondos están muy trabajados, con geniales efectos de luz, pero los personajes son muy simples. Los detalles embellecen el conjunto y su aire clásico nos devuelve a otra época.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆☆
Diversión	★★★☆☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆☆

Valoración

Una buena opción independiente. Si lo has jugado en otras plataformas, las novedades no son llamativas, pero tiene mucho encanto.

Total **80**

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. NES Remix
2. Super Mario 3D World
3. Rayman Legends
4. Zelda A Link Between Worlds
5. Wii Party U





JUAN CARLOS GARCÍA

1. Pokémon X & Y
2. Zelda The Wind Waker HD
3. Wii Sports Club
4. Super Mario 3D World
5. Animal Crossing





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven 3
2. Bravely Default
3. Ace Attorney Dual Destinies
4. Layton y el Legado de los Ashalanti
5. Super Mario 3D World

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**



El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.

Nombre	Número	Nota
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

Un mes de clásicos, con A Link to the Past o el sorprendente NES Remix.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Assassin's Creed IV	**256**	**89**



El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.

Nombre	Número	Nota
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Call of Duty Ghosts	**255**	**89**



La última entrega de la saga bélica más famosa nos tralada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.

Nombre	Número	Nota
Chasing Aurora	243	79
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Darksiders II	242	90
Deux Ex Human revolution	**254**	**85**



Una explosiva mezcla de acción, sigilo y rol con estética ciberpunk, en la que nosotros elegimos las mejoras del ciborg protagonista.

Nombre	Número	Nota
Disney Infinity	252	84
Dr. Luigi (eShop)	257	80
Ducktales (eShop)	251	89
Earthbound (eShop)	251	92
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
FIFA 13	242	91
Fist of The North Star (eShop)	245	72
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
Just Dance 2014	254	83
Knytt Underground	257	80
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO Marvel Super Heroes	**255**	**87**

Sea cual sea tu Superhéroe Marvel favorito está en este juego, el LEGO más completo y con héroes más diferenciados hasta la fecha.

Nombre	Número	Nota
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**



Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.

Nombre	Número	Nota
New Super Luigi U	250	85
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends Challenges App	248	83
Pikmin 3	**250**	**93**



Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.

Nombre	Número	Nota
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Skylanders Swap Force	254	89
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball	251	81
Super Mario 3D World	**255**	**94**

Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.

Nombre	Número	Nota
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**

Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.

Nombre	Número	Nota
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
Wii Fit U	256	80
Wii Party U	**254**	**90**

El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.

Nombre	Número	Nota
Wii Sports Club	256	86
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Amor por los clásicos en NES Remix para Wii U.**
- Mario Party Island Tour: sal de fiesta con tu 3DS.
- **Zelda A Link to the Past, clásico en la CV de Wii U.**
- Y Super Mario Bros 3, lo mismo en 3DS y Wii U.
- **Wii Sports Club sube de nivel con su versión del golf.**

3DS



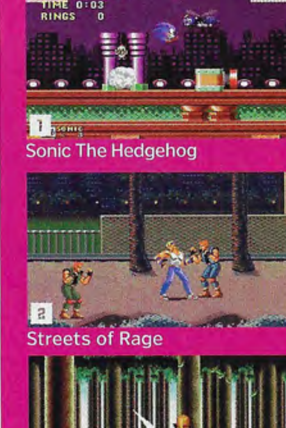
Mario Party y las constantes novedades de la eShop, protagonistas.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89
Kokuga (eShop)	251	82

Nombre	Número	Nota
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores.. y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Party Island Tour	257	81
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man Aventuras Fantasmales	257	78
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
La aventura definitva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la saga.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Scribblenauts Unlimited	256	80
Shinobi	229	78
Shinobi III 3D Classic (eShop)	257	82
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

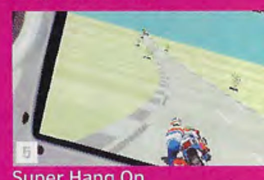
TOP 10
AVENTURAS EN Wii U



1 Sonic The Hedgehog

2 Streets of Rage


3 Shinobi III


4 Kirby's Adventure


5 Super Hang On



6 Urban Champion

7 Galaxy Force 2


8 Ecco The Dolphin


9 Space Harrier


10 Excitebike

10 aventuras mas allá del tiempo

Si te cautivó **Zelda: A Link to the Past**, estos juegos deberían sonarte a música celestial. Ya sean más roleras o "moviditas", he aquí las aventuras de nuestra vida.





Secret of Mana

1994. SNES. CV Wii.

Square Soft lo lanzó como secuela de Final Fantasy Adventure para Game Boy, y cambió los turnos de las batallas por acción en tiempo real de estilo zeldero, pero con más elementos de rol. Sus protas Randi, Purim y Popoie contaban con un variadísimo repertorio de armas y magias en busca de las semillas de Mana. Dos años después, SNES recibió el no menos magistral Secret of Evermore. Ojalá lleguen a la CV europea.





Earthbound

1995. SNES. CV Wii U.

Los jugadores japoneses le tienen tanto cariño que hasta lo llaman Mother (toma "chistendo"), y gracias a la Consola Virtual de Wii U, en Europa tenemos por fin la oportunidad de acompañar a Ness, Paula y Jeff en una surrealista aventura sobre la caída de un meteorito en la Tierra, que cambia las armas clásicas del género por sartenes, yoyós y bates con el fin de detener al alien Giygas (unos mil megas). Tranquilos, el humor del pueblo Onett es mucho más fino.





Chrono Trigger

1995. SNES-DS. CV Wii.

En plena ebullición creativa, Square reunió a tres mitos vivientes como Sakaguchi, Uematsu y Toriyama, que revolucionaron muchos aspectos de los RPG como el sistema de batalla, la importancia de las misiones secundarias, los múltiples finales y, sobre todo, los viajes en el tiempo. Podíamos viajar a siete épocas de la historia partiendo del año 1000 d.C., aunque sigue siendo un clásico atemporal.



Terranigma

1996. SNES.

Desarrollado por la extinta Enix (antes de pasar a formar parte de Square), se trataba de una originalísima aventura con batallas en tiempo real sobre el nacimiento de los 5 continentes y su evolución a lo largo de la historia. La acción transcurre desde el punto de vista del joven Ark, que incluso viaja a España para conocer a Colón antes del descubrimiento de América, donde curiosamente no se lanzó el juego. Otra maravilla para la lista de deseos de la Consola Virtual.




TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

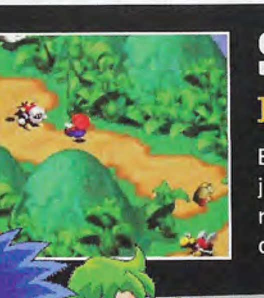

pág 64 Niveles de locura
Recordamos 10 niveles que dejaron huella por su alto grado de locura plataformera.




pág 69 Tecmo-Koei
10 datos, anécdotas y cosas curiosas de la compañía que diseña Hyrule Warriors para Wii U.



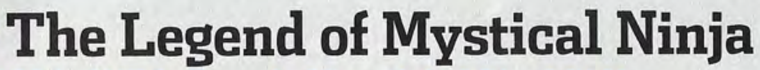




Super Mario RPG

1996. SNES (Sólo Japón). Consola Virtual Wii.

El debut de Mario en el mundo de las aventuras RPG supuso la irrepetible colaboración conjunta de Shigeru Miyamoto y Hironobu Sakaguchi en un mismo proyecto, por lo que el espíritu de Zelda y Final Fantasy sobrevolaba sus siete mundos, envueltos de un genial sentido del humor; tanto, que Bowser se alía con Mario para derrotar juntos al villano Smithy.



The Legend of Mystical Ninja

1994. SNES. Consola Virtual de Wii y Wii U.

Fue el primer juego de la saga japonesa Ganbare Goemon que llegó a Europa. Lo hizo en SNES, hace veinte añitos, pero acaba de llegar a la Consola Virtual de Wii U hace días. Konami apostó por la acción más directa y las risas junto a un trepidante cooperativo para dos y varios minijuegos tan locos como una lotería, un "trivial" o un machaca-topos.





Illusion of Time

1995. SNES.

Conocido en Norteamérica como Illusion of Gaia, esta joya formó parte de la corona Heaven and Earth de la compañía Enix, junto a Soul Blazer y Terranigma. La influencia de Zelda se aprecia en las mazmorras llenas de cofres y en la sencillez de los combates, alejada de los RPG puros y duros. Lo que molaba era visitar lugares del mundo real como las pirámides de Egipto o la Gran Muralla China. ¿Llegará algún día a la Consola Virtual?





Lufia II

1998. SNES.

Con tres años de retraso respecto a Japón, la mejor entrega de esta saga de Taito fue Rise of the Sinistrals que, al igual que Link, recibió su "revival" al estilo Between Worlds en DS. Maxim, un espadachín del pueblo de Elcid debe enfrentarse a los Siniestros en batallas dinámicas inspiradas en Zelda, pero ahí acaban las similitudes hylianas: Maxim sí se casa con su princesa Selan. Lo sentimos, Link, pero los hay más espabilados.



Final Fantasy IV

1992. SNES-GBA-DS. Consola Virtual Wii.

La primera "fantasía" que se hizo realidad en SNES fue también la historia más compleja hasta entonces. Además de sus múltiples giros argumentales y la eliminación de trabajos de FF III, introdujo virguerías gráficas como el Modo 7 (profundidad con texturas) o un nuevo sistema de batalla en tiempo real más flexible. La edición de 3DS merece una sección 'I Love Square'.



Trilogía Golden Sun

2002. GB Advance.

Camelot se "cameló" a los fans de los RPG clásicos con una saga totalmente original para GBA que sorprendió por su altísimo nivel técnico (pedazo de combates con los poderes de los Djinn) y una historia profundísima basada en la alquimia, que nos ponía en el papel del adepto Hans. El sol perdió brillo en el Oscuro Amanecer de DS, pero sigue siendo una trilogía deslumbrante.



Los niveles más locos de los juegos de plataformas

Seguro que tenéis en la memoria algún nivel de vuestro juego favorito por su grado de locura: sus escenarios, situaciones... ¡Te proponemos 10 "mu locos"!



Super Mario Sunshine

NIVEL: Pachinko AÑO: 2002 CONSOLA: GameCube
El pachinko es uno de los juegos recreativos más populares de Japón... y también de Ciudad Delfino. Una entrada secreta nos lleva a un nivel dentro de **una gigantesca máquina de pachinko** en la que Mario hace las funciones de bola y hay que conseguir **todas las monedas rojas** sin caer por los agujeros. Alguna ventaja tenía que tener el pachinko virtual: podemos usar el ACUAC.



Donkey Kong Country 3

NIVEL: Poisonous Pipeline AÑO: 1996
CONSOLA: Super Nintendo
Dixie y Kiddy afrontan un nivel "inkongtrolable": deben recorrer unas tuberías llenas de un gas que produce un efecto peculiar: **invierte el control de los Kong**, lo que de paso da un vuelco a nuestro cerebro. Teniendo en cuenta que la fase combina zonas bajo el agua con otras en tubería firme, hará falta mucha "kongcentración" para llegar a la meta. De todas maneras, los fans de Donkey Kong Country estamos acostumbrados a retos difíciles, así que no nos achantamos ni ante el próximo DKC Tropical Freeze.





Sonic Adventure 2 Battle

NIVEL: Crazy Gadget AÑO: 2001
CONSOLA: GameCube
Ya antes de Mario Galaxy, Sonic tenía un problema de gravedad en este nivel: **la fuerza gravitatoria** se ha vuelto loca en la base de la colonia espacial ARK, y tan pronto caminamos por lo que antes eran **los techos** como recorreremos paredes en busca de un interruptor que le dé la vuelta a todo. Eggman no nos lo quiere dejar a huevo antes de la recta final del juego.



Earthworm Jim 2

NIVEL: Udderly Abducted AÑO: 1985 CONSOLA: Super Nintendo
Es difícil escoger un momento loco en los juegos de Jim (al fin y al cabo, es **una lombriz con traje de astronauta**), pero el nivel en el que **transportamos vacas** hasta ordeñadoras para abrir puertas mientras evitamos que sean abducidas por **OVNIS con forma de ubre** es uno de los más surrealistas que hemos jugado nunca.







Super Mario 3D World

NIVEL: 4-3: Una excursión por el espacio
AÑO: 2013 CONSOLA: Wii U



Las sorpresas empiezan al encontrarnos una ambientación espacial que recuerda a **Super Mario Galaxy**, pero encima se trata de una fase en la que **las Duplicerezas nos multiplican** mientras tenemos que superar zonas en las que las plataformas aparecen y desaparecen a ritmo de música disco. Y de remate, el toque psicodélico de los sprites de Luigi en las paredes.

Super Mario Bros. The Lost Levels

NIVEL: 8-4 AÑO: 1986
CONSOLA: FAMICOM DISK SYSTEM

Super Mario Bros. The Lost Levels (o Super Mario Bros. 2 en Japón) es **una auténtica locura** que hizo que en occidente recibiéramos otra, pero menos difícil: el Mario de lanzar verduritas. El castillo final tiene **rutas falsas, champiñones venenosos**, una zona inundada llena de barreras de fuego (lógico), Bloopers voladores, idos! Bowsers.... ¡Y no existía la Super Guía!



Gex 3: Deep Cover Gecko

NIVEL: When sushi goes bad AÑO: 1999 CONSOLA: Nintendo 64

Gex es un lagarto agente secreto que se cuela en mundos ambientados en programas de televisión. Una de las fases parodia **animes de ciencia ficción** como Gundam. Gex aparece enfundado en una **armadura de mecha** y debe combatir contra robots y colegialas karatekas.



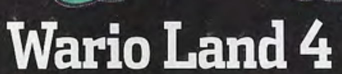
Yoshi's Island

NIVEL: Touch Fuzzy Get Dizzy AÑO: 1995
CONSOLA: Super Nintendo

Takashi Tezuka mimó tanto el diseño de niveles de Yoshi's Island como el propio dinosaurio lo hizo con baby Mario. Un ejemplo de su originalidad es el nivel 1-7: cuando tocamos a un Fuzzy, Yoshi se siente... embriagado de felicidad. El personaje comienza a tambalearse de un lado a otro, **su visión del nivel se altera**... menos mal que al final le espera el relevo.







Rayman Legends

NIVEL: Qué patosos
AÑO: 2013 CONSOLA: Wii U

Rayman se convierte en pato porque... porque sí, y Murfy tiene que ayudarle a avanzar usando la pantalla del Gamepad para zamparse las barreras hechas de tarta y así despejar el camino hasta la meta. Y encima a su paso salen los **esqueletos con sombrero**, plataformas de tomate y música mariachi de fondo. No tiene ni pies ni cabeza, pero ¿qué se puede esperar si el protagonista no tiene miembros?

Wario Land 4

NIVEL: The Big Board AÑO: 2001
CONSOLA: Game Boy Advance

Buscando tesoros en una pirámide de oro, Wario acaba en un mundo que parece **dibujado por un preescolar** y tiene una mecánica única: para avanzar hay que detener unas ruletas en el momento adecuado para ir desplazándonos por unas casillas que decidirán qué ocurrirá a continuación en el nivel: activar o desactivar plataformas, invocar enemigos, conseguir vida... todo **un metajuego**.



RETRO REVIEW

La **secuela del mítico Excitebike** (que vuelve a la actualidad gracias a NES Remix) es un juego a reivindicar



- Velocidad
- Nintendo
- Nintendo 64
- 1993
- 9.900 pts / 60 €
- 1-4 jugadores
- No disponible en C.V.

EN SU DÍA DIJIMOS...
Los controles son claros; la respuesta, idónea; y la dificultad, retante. Menos mal que ha llegado Excitebike, porque el género, la verdad, andaba bastante flojillo. Excitebike supera a todos sus rivales en todos los aspectos. Pruébalo aunque no te gusten las motos. Entre dificultad, modos ocultos y el editor de circuitos, tienes para meses.
NOTA: 95



Nintendo sorprendió con un estilo estético y de pilotaje más realista para este juego, que abandonaba el desarrollo arcade del original.







Los escenarios va desde circuitos interiores a tramos en montañas, desiertos y bosques: la vuelta al mund en 20 carreras

Excitebike 64

La secuela se hizo esperar ¡pero valió la pena!

Realizado en California por **Left Field Productions**, la segunda parte del juego de motos de NES vio la luz en el año 2000 en un portentoso cartucho que exprimía las posibilidades de Nintendo 64, incluyendo las mejoras del Expansion Pak. Excitebike 64 se colocó a la altura de los mejores juegos deportivos, y bien merece este homenaje.

Un planteamiento diferente

Hijo de una época en la que los gráficos 3D habían conquistado los videojuegos (y siendo Nintendo 64 una consola especialmente creada para moverlos), Excitebike 64 presentaba diseños realistas y, lo que es más importante, físicas muy avanzadas para su época. Si en el original lo que primaba era la rapidez y habilidad, aquí el realismo y el control están a la orden del día. Cierto es que hay hueco para el estilo arcade, pero el total de este juego apunta más a un estilo realista, donde el control de colisiones, caídas y acrobacias respondía a unas sorprendentes físicas. A lo largo de 20 circuitos divididos en diferentes etapas con sus niveles de dificultad, el jugador debe obtener la mejor puntuación sumando victorias en carreras a lo largo de todo el mundo.



Los píxeles siguieron presentes: el juego de NES estaba incluido como extra en Excitebike 64.





El objetivo es... illegar el primero! La voz en off del comentarista (en inglés) suena al tomar una curva o con cada acrobacia que realizamos.



A medida que se ganan carreras aumenta la dificultad. Si te caes o te sales del trazado, perderás casi todas las opciones de victoria.

El escenario infinito

Uno de los modos de juego extra que recibió más alabanzas por su propuesta fue **Dessert Track**. Este modo genera un recorrido infinito en el que la consola va **creando el propio escenario** a medida que se avanza. Fue toda una novedad en la época. En este modo de juego infinito, el jugador debe alcanzar 10 objetivos antes que los rivales, creando así una alocada carrera que es diferente cada vez que se disputa.



5 Datos



Left Field se especializaron en juegos deportivos. Sus mayores éxitos fueron este Excitebike 64 y las entregas para N64 y GameCube de NBA Courtside, todos producidos por Nintendo.

Excitebike 64 fue uno de los juegos que tuvo iQue Player, una consola/mando de Nintendo basada en el hardware de N64 y lanzada en el mercado chino.



El Excitebike original se relanzó en 2011 para 3DS en edición 3D Classic, y está disponible en la CV de Wii. En WiiWare hay un Excitebike: World Rally, de 2009.



El tercer juego de la serie fue Excite Truck, un cambio drástico hacia el arcade, aunque tenía guiños a los otros juegos. Se editó para Wii en 2007.



Hay un cuarto Excite que no llegó a Europa. Excitebots salió para Wii en USA en 2009. Los vehículos eran robots y el desarrollo, más arcade y fantástico.

EXCITEBIKE 64 SE MOSTRÓ ROTUNDO Y REALISTA, DANDO UN GIRO DE 180 GRADOS AL CONCEPTO ORIGINAL DE NES

Sus escenarios van desde los circuitos interiores hasta espectaculares tramos en espacios abiertos donde la consola luce todo su potencial, aunque es una pena la niebla en algunos recorridos, viejo truco de N64 para evitar que los polígonos apareciesen de golpe.

Con el sello de los mejores

Aparte del juego principal, se aderezó este Excitebike con diferentes modos que alargaban su vida, como el Dessert Track, circuitos del juego de NES recreados en 3D, un modo de fútbol y un editor de circuitos que permitía guardar tus trazados en la tarjeta de memoria. Aunque el juego se realizó en Estados Unidos, Miyamoto supervisó el trabajo y así aparece recogido en los créditos finales, por lo que el sello de calidad quedaba impreso desde ese mismo momento. Excitebike 64 puso a trabajar a Nintendo 64 como solo los mejores juegos de la época sabían hacerlo y obtuvo alabanzas tanto de crítica como de público. No tuvo secuela directa, pero nunca es tarde para que se retome una licencia con la que han crecido dos generaciones de jugones nintenderos. ¿Quizá en nuestras Wii U?

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

El realismo con el que se muestra la acción en pantalla y la sensación que dan las físicas reales.

La exigencia y dificultad de los últimos circuitos, solo para los más habilidosos y expertos.

Nuestra opinión

Interesante pero...

El tiempo le ha pasado factura en gráficos y realismo, pero en su momento supuso todo un alarde de ingeniería. Hoy sigue siendo una experiencia de velocidad emocionante.



10 juegos cooperativos

La unión hace la fuerza... y en los juegos también multiplica los piques. Con estos juegos, se trabaja en equipo.

EL DATO
Con Wii U el cooperativo se vuelve asimétrico. El que tiene el Gamepad ejecuta acciones distintas: crear plataformas tocando la pantalla en New Super Mario Bros. U o manejar una mosca en Rayman Legends, por ejemplo.

1


Double Dragon II: The Revenge
(NES, Technos, 1990) Como dice el título: hay que pasárselo a dobles. Clásico de los mamporros y callejones, ojo con el "puño amigo".

2


Super Probotector: Alien Rebels
(SNES, Konami, 1992) ersión europea de Contra, con extra de robots... y hay que ser uno para superarlo. A dobles se dobla el caos.

3


Perfect Dark
(N64, Rare, 2000) Velvet Dark, la hermana rubia de Joanna, se apunta a la campaña para boicotear a dobles los planes de DataDyne.

4



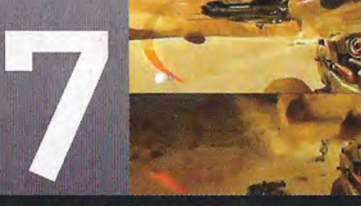
Final Fantasy Crystal Chronicles
(GameCube, Square Enix, 2004) Todos a proteger al que le toca cargar con el cristal... conectando hasta cuatro GBA a la GameCube.

5


Kirby: El laberinto de los espejos
(GBA, HAL Laboratory, 2004) "Un Kirbytroid" con más exploración... y Kirbys que nunca. Hasta 4 bolas gracias al Cable Link.

6


Zelda: Four Swords Adventures
(Game Cube, Nintendo, 2005) Cuatro Links luchando por ser el que más rupias consigue... es decir, para salvar Hyrule.

7


TimeSplitters: Future Perfect
(GameCube, Free Radical, 2005) Un viaje espacio-temporal con un héroe distinto por misión, y multijugador a pantalla partida.

8


House of the Dead: Overkill
(Wii, Headstrong Games, 2009) De una invasión de zombis de serie B sólo se sale vivo con dos Wii Zapper y un colega a tu lado.

9


Rayman Legends
(Wii U, Ubisoft, 2013) Añade al plataformeo multijugador estrenado en New Super Mario Bros un modo para cinco con el Gamepad.

10


Super Mario 3D World
(Wii U, Nintendo, 2013) Se cumple un sueño de Miyamoto: un Mario 3D multijugador. Peach no está en otro castillo, ¡intenta ganarte!

10 cosas sobre Tecmo-Koei

1 Es el resultado de la fusión en 2009 de Tecmo y Koei, dos grandes desarrolladoras y distribuidoras japonesas de videojuegos, establecida oficialmente como Tecmo Koei Holdings.

2 Tecmo, inicialmente conocida como Tehkan, nació en 1967 como una empresa que se dedicaba a vender suministros de limpieza. Dos años después entró en el negocio del entretenimiento, y su primer videojuego fue Pleiads, lanzado en Japón en 1981 para recreativas.

3 Tecmo se estrenó en consolas Nintendo en 1986 con Mighty Bomb Jack para NES. Desde entonces han creado exitosas franquicias multiplataforma como Ninja Gaiden o Dead or Alive.

4 Koei fue fundada en 1978 como una empresa de venta de ordenadores y desarrollo de software por encargo. Su primer videojuego de éxito fue en 1983 con el juego de estrategia Nobunaga's Ambition.

5 Koei se especializó en sagas históricas como Romance of the Three Kingdoms, Nobunaga's Ambition y Dinasty Warriors.

6 Los principales equipos de desarrollo de Tecmo Koei son Team NINJA (responsables de Dead or Alive y Ninja Gaiden), Omega Force (Dinasty Warriors) y Team Tachyon (Rygar: The Battle of Argus).

7 El diseñador Tomonobu Itagaki, cabeza visible del Team Ninja y personalidad polémica de la industria, abandonó la compañía en 2010 en malos términos y ahora es el director de Valhalla Studios.

8 Team NINJA y Nintendo colaboraron para lanzar en 2010 Metroid: Other M, bajo la dirección de Yoshio Sakamoto.

9 Los últimos lanzamientos de Tecmo Koei para las plataformas de Nintendo han sido Dead or Alive para 3DS y Warriors Orochi 3 Hyper, Fist of the North Star: Ken's Rage 2 y Ninja Gaiden 3 para Wii U.

10 Tecmo Koei y Nintendo trabajan ahora juntos: es el caso de Pokémon Conquest + Nobunaga's Ambition para 3DS (inédito en España) y de Hyrule Warriors, un título para Wii U que mezclará la ambientación de Zelda con la mecánica de Dynasty Warriors.





Oak al rescate

Ayudar al que no sabe, alimentar al hambriento...



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Olvidando MO

● Jaime Link

¿Cómo se olvida un MO en Blanco 2?
El Quita Movimientos está en el Pokémon World Tournament, en un mostrador de la parte de fuera.

Subir de nivel y más...

● Xabier Prieto Grande

En Pokémon X/Y, en la Editorial Luminalia, hay una nota en el escritorio de la jefa de redacción que dice que se va en busca del Pokémon singular a lo más profundo de las montañas.
El Pokémon singular al que hace referencia parece ser Zygarde, aunque no se encuentra en la Cueva Desenlace a la jefa de la Editorial Luminalia.

Zumos, Eevee y Delphox

● Salvador Pérez

¿Cuáles son las mejores maneras de subir de nivel?
En la Zumoteca de Luminalia venden a menudo Zumos Raros que suben el nivel del Pokémon que lo beba, también puedes utilizar el Poder O que incrementa la experiencia que ganas e ir a combatir al restaurante de tres estrellas de Luminalia o a la Liga Pokémon.
Mi Delphox tiene Llamarada, Psíquico, Psicocarga y Lanzallamas.
Le puedes enseñar Hierba Lazo para quitarte de encima a los Pokémon de Agua, Tierra y Roca ante los que eres débil, y ponerle Bola Sombra para tener una mayor cobertura de tipos. Como objeto, Vidasfera para hacer más daño.
Quiero poner en mi equipo a un Pokémon de tipo Agua al que le vengan bien Surf y Cascada, y también que sea de Pokémon X e Y. ¿Cuál me recomienda?
Greninja es un gran Pokémon de tipo Agua que cuenta tanto con un buen ataque como ataque especial, por lo que es perfecto para lo que pides.
Si quisiese evolucionar a un Eevee a alguna de sus evoluciones, a la hora de aprender buenos ataques, ¿a qué nivel recomendaría evolucionarlo?
Depende de a quién lo quieras evolucionar. En general debes evolucionarlo cuanto antes para que aprenda los ataques de su evolución, a menos que quieras que aprenda Antojo (nivel 23), Derribo (nivel 25), Encanto (nivel 29), Relevo (nivel 33) o As oculto (nivel 45).

Articuno y Keldeo

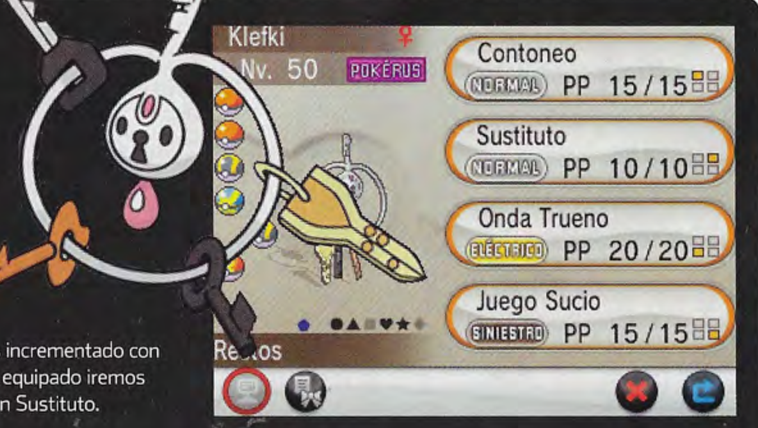
● Eduardo

¿Cómo se consigue a Articuno?
Debes encontrártelo diez veces por Kalos antes de poder capturarlo en la Cueva Talasia.
¿Se puede conseguir a Keldeo?
Keldeo sólo se podía conseguir por



Pokémon del mes: Klefki Bromista

Klefki es un Pokémon de tipo Acero/Hada que, a pesar de ser lento, tiene prioridad al utilizar ataques de estado gracias a su habilidad Bromista. Esto le puede dar más de un dolor de cabeza al rival, pues podemos empezar usando Contoneo para confundirle a la vez que subimos su nivel de ataque para que se haga más daño al golpearse a sí mismo. Después nos protegemos usando Sustituto por si no se golpeara a sí mismo. Podemos también combinarlo con Onda Trueno para paralizarle. Para rematarle usaremos Juego Sucio, un ataque Siniestro que atacará usando el nivel de ataque de nuestro rival que previamente habíamos incrementado con Contoneo. Con el objeto Restos equipado iremos recuperando la salud perdida con Sustituto.



evento en las ediciones Negro, Blanco, Negro 2 y Blanco 2.

¿Cómo se puede conseguir alguna Máster Ball?
En la Fábrica de Pokéballs consigues una, y obtienes otra en la Lotería de Luminalia si tienes los cinco números.

Una de Megapiedras

● Pau Lahuerta Perez

¿En Pokémon X/Y los líderes de gimnasio y el Alto Mando pueden usar megapiedras?
Corelia puede megaevolucionar a su Lucario, pero no en el combate de gimnasio. En cambio, la campeona Dianta siempre megaevoluciona a su Gardevoir en la Liga Pokémon.

Equipo perfecto

● Francisco Ruiz Mesa

¿Dónde se encuentra Gligar en Pokémon Y?
Aparece en las hordas de la Ruta 19. Para encontrarlo puedes usar Miel o un Pokémon con Dulce Aroma.

Complete mi equipo: Gyarados + Danza dragón, Cascada, Colmillo hielo y Terremoto; Garchomp + Enfado, Cabeza Hierro, Terremoto y Roca afilada; Alakazam + Psíquico, Energibola, Onda certera y Bola sombra; y Scizor + Puño bala, Picadura, Danza espada y Fuerza bruta.
Tu equipo está muy bien y se complementaría bien con Rotom forma calor y con Togekiss, porque necesitarás Pokémon defensivos y además te darán ataques de tipos que no tienes como Fuego, Eléctrico, Hada y Volador.

El mejor Pokémon

● Javier León Mesa

¿Qué Pokémon mega-evolucionado aparte de Mewtwo es mejor?
Mega Blaziken con su gran ataque y su velocidad aumentada con la habilidad Impulso puede acabar con cualquier Pokémon si utiliza una Danza Espada. Mega Gengar también es un gran Pokémon pese a perder su inmunidad a los ataques de tipo Tierra.



¿Cuál es el Pokémon de tipo Hada con mejores estadísticas base sin contar a Xerneas?
Tras él, los mejores son Mega Gardevoir, con algo más de 600 puntos, y Florges, que se queda bastante por debajo con algo más de 500 puntos.

Pangoro

● Juan Pérez

Mi Pangoro tiene Triturar, Tiro Vital, Empujón y Llave Giro, pero puede ser mejor y más completo. ¿Qué movimientos me recomienda?
Le dejaría Triturar, pero le cambiaría los demás ataques por Machada (nivel 57), Puya nociva (MT84) y Terremoto (MT26). La MT83 la puedes comprar en Yantra, mientras que la MT26 se encuentra en la Ruta 22, cerca de la Estancia Vacua.

Transferencia Pokémon

● Miguel Poluian

¿Cómo puedo transferir Pokémon de Pokémon Perla a Pokémon Y?
Tienes que transferir antes a esos Pokémon a Negro, Blanco, Negro 2 o Blanco 2 y después utilizar el Trasladador de Pokémon y el Banco de Pokémon para recogerlos desde Pokémon X o Y. Pero aun no están disponibles.

Valoraciones y pistas

● Daniel Ibáñez

Mi Delphox conoce Hierba Lazo, Psicocarga, Voto fuego y Llamarada. Tiene equipado el Casco Dentado.
Deberías cambiarle Voto Fuego por Bola Sombra (MT30) y Casco Dentado por algún objeto que incremente su ataque, como Vidaesfera.

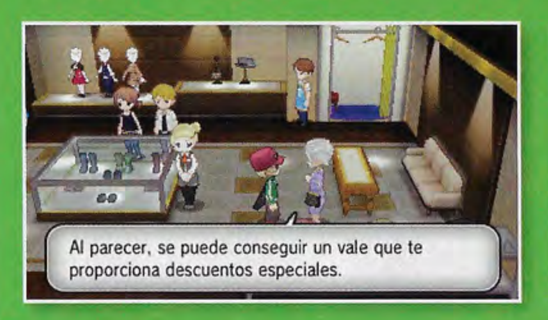
¿Cuál es la mejor estrategia para capturar al Mewtwo en la cueva de la Reserva Natural?
Con la Ocaso Ball. Usa Falsotortazo para dejarle con 1PS y duérmelo con Somnífero o Hipnosis para que no se pueda recuperar. Si tienes Poder O de captura, úsalo antes de combatir.

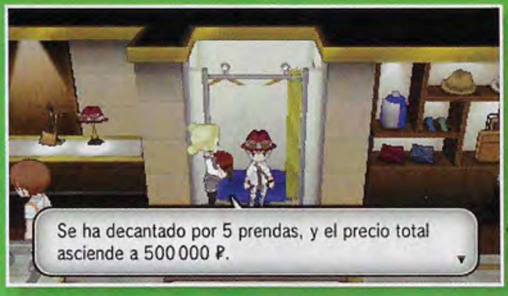
Truco del mes

El Objeto Vale Descuento para Pokémon X/Y

Hasta el 3 de marzo puedes descargar a través del **Club Pokémillas de Pokémon Global Link** el objeto **Vale Descuento** para Pokémon X e Y. Este objeto no se puede conseguir durante el transcurso normal del juego y te proporciona un 50% de descuento en la compra que elijas en cualquiera de las boutiques de Kalos.

Este Vale Descuento solamente es válido para una única compra, pero utilizando el probador podremos comprar hasta 7 prendas a la vez y de esa forma aplicar el descuento a todas esas prendas, lo que suena a auténtico chollo. Recomendamos que reserves su uso para la **Boutique de Luminalia**, ya que tiene los precios más desorbitados de todo Kalos. Para entrar a esta boutique tendrás que haber ganado una gran reputación en la ciudad haciendo diferentes tareas como trabajar en el hotel, crear un vídeo de presentación, montar en Gogoat o combatir en la Casa Examinadora.





Comunidad



Envía tus códigos (casa del sueño y QR) y cada mes publicaremos los mejores diseños, pueblos, alcaldes...

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Los mejores alcaldes

Trizonia, su campo de fútbol, pozos y balnearios, protagonizan la sección.

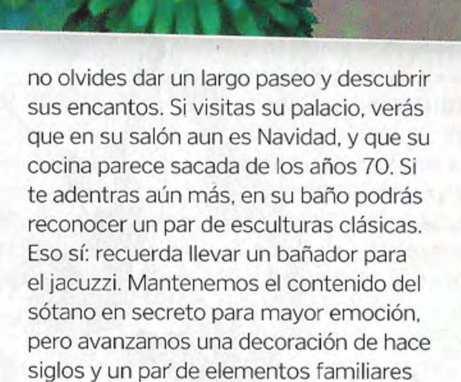




Tripi



Tripi, alcalde de Trizonia, ha pensado en todo y por eso está en contra de llenar su ciudad de flores: ¡un alérgico podría pasarlo muy mal! Aunque no puedas recolectar flores, sí que puedes echarte un partidito de fútbol en el campo que han construido los ciudadanos. Con tus vecinos, con los suyos, el ejercicio siempre es bienvenido, y la pelota la pone el Trizonia CF. Zonas para picnic, paneles solares, pozos, balnearios... En este pequeño rincón es otoño, así que no olvides dar un largo paseo y descubrir sus encantos. Si visitas su palacio, verás que en su salón aun es Navidad, y que su cocina parece sacada de los años 70. Si te adentras aún más, en su baño podrás reconocer un par de esculturas clásicas. Eso sí: recuerda llevar un bañador para el jacuzzi. Mantenemos el contenido del sótano en secreto para mayor emoción, pero avanzamos una decoración de hace siglos y un par de elementos familiares para los seguidores de la revista...





Cuando el equipo pierde, los jugadores se relajan en un balneario exterior a la luz de la luna, y a veces se unen sus contrincantes.



Japo A lo mejor hace un poco de frío para tumbarse en sus hamacas, pero es que el paisaje es precioso.

Japopriu



Laura En Jaca todo es verde y frondoso. Entre limoneros y arcoiris es como volver a verano, aunque sin piscina.

Jaca



Suzon Agradable y acogedora casa, donde comer unas patatas fritas mientras vemos el fútbol de Trizonia...

Salut



Casas del mes



Black Santos
Su palacio principal es alucinante. En cada habitación predomina una paleta de colores y el hilo musical surge de la sala de instrumentos. En sus calles hay laberintos de flores y arbustos nevados, pero lo más chulo son los carteles que te informan de dónde están los vecinos molestos.



Esperanza Díez
Una casa muy exótica con sala de antigüedades, un baño muy moderno con aire japonés y una cocina-lavandería de las que dan mucha envidia. Por fuera, la estación de tren parece un enorme castillo, hay muchos relojes por las calles, antorchas para dar calor y se está construyendo una zona de acampada. ¡Qué ganas!

Napa Cool
Los suelos están llenos de caras de Pokémon y símbolos de Zelda. En su castillo hay muchas reliquias nintenderas, y además una habitación helada y una sala de juegos con billar, ping pong, instrumentos para tocar, un futbolín y una mesa de mezclas. Que aquí no te aburres, vamos.

Kerpluuk



Ainhoa Madera y alfombras para una casa rústica. De vez en cuando aparecen obras de arte por las habitaciones.

Crossity

Roberto Los monumentos nevados son especialmente bonitos, y la casa de Rober ideal para escribir.

Casas del sueño



5700-2203-2275

Bumbury, de Teacakes. Hospédate en un montón de habitaciones ambientadas en diferentes épocas de la Historia.



7700-2912-7114

Salem, de Alicia. Aconsejamos visitar el precioso pueblo de Salem con ropa de abrigo y los ojos muy alerta.



6900-3255-2817

New Leaf, de Joel. Perfecto para patinar sobre hielo. Tiene su propia torre Eiffel particular y es tan elegante como París.



6400-2227-9875

Hyrule, de Gabri. Pon un vinilo en el tocadiscos de Gabri o encuentra todos los guiños a la saga Zelda.

Agenda

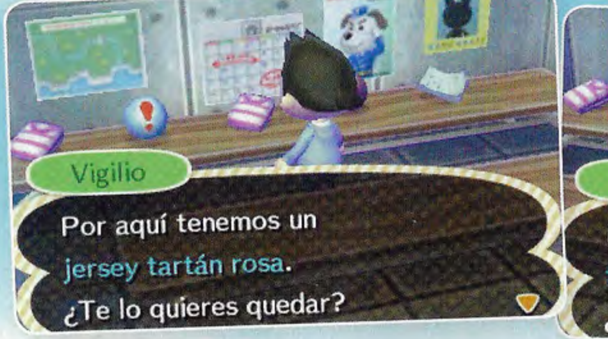
Enero

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Amarguillo	Ríos	Noviembre a febrero	24 horas	900 bayas
Cacho	Ríos	Octubre a noviembre	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Leucisco	Ríos	Noviembre a marzo	16:00 a 9:00	200 bayas
Barbo	Ríos	Todo el año	24 horas	200 bayas
Carpa	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Koi	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	Todo el año	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00 bayas	1.300 bayas
Gobio de río	Todo el año	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Pez sol	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca amarilla	Ríos	Diciembre a enero	24 horas	240 bayas
Perca	Ríos	Marzo a noviembre	24 horas	300 bayas
Lucio	Ríos	Septiembre a diciembre	4:00 a 21:00	1.800 bayas
Eperlano	Ríos	Diciembre a febrero	24 horas	300 bayas
Ayu	Ríos	Todo el año	24 horas	900 bayas
Taimén	Ríos	Diciembre a Febrero	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Tetra neón	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	500 bayas
Mariposa marina	Mares	Diciembre a febrero	24 horas	1.000 bayas
Pez globo	Mares	Noviembre a febrero	21:00 a 4:00	125 bayas
Jurel	Mares	Todo el año	24 horas	150 bayas
Lubina	Mares	Todo el año	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	Todo el año	24 horas	3.000 bayas
Gallo	Mares	Octubre a abril	24 horas	300 bayas
Rodaballo	Mares	Todo el año	24 horas	800 bayas
Anguila listón azul	Isla tropical	Todo el año	24 horas	600 bayas







Desde solo 264.000 bayas...

La Comisaría

Si quieres que los habitantes de tu pueblo se sientan seguros, construye una comisaría. A continuación te mostramos cómo.

La comisaría es un proyecto municipal que te piden los vecinos de forma aleatoria. Cuando alguien te la pida, podrás construirla desde tu despacho por 264.000 bayas, pero piénsate dos veces el lugar donde quieres ponerla, ya que una vez que la coloques no podrás volver a quitarla, como ocurre con la mayoría de los proyectos.

Hay dos tipos de comisaría: la clásica y la moderna. Su diferencia está en el edificio y en el policía que se encarga de ella.

¿PARA QUÉ SIRVE?

En la comisaría puedes recoger objetos perdidos de los vecinos. No te preocupes en devolverlos a sus dueños, nadie los echará de menos. ¡Te los puedes quedar gratis! Sin embargo, si vas a la comisaría de otro pueblo no te dejarán coger nada.

OBJETOS ESPECIALES

Un objeto especial que solo aparece en la comisaría es la trampa de color negro llamada trampa disimulada. Las normales (blancas) pueden aparecer enterradas en el pueblo. La peculiaridad de las trampas negras es que dejan una marca más pequeña que las blancas. Por lo tanto, se camuflarán mejor en el suelo y será más fácil que alguien caiga en ellas.

Otra característica que tiene la comisaría es la de poder charlar con el policía correspondiente para que nos informe sobre las novedades del pueblo. Si te dice que reinan la paz y tranquilidad, es que no hay ningún personaje especial en el pueblo. De lo contrario, te dará alguna pista sobre quién puede ser ese personaje: Graciela, Gulliver, Juana, Katrina, Gandulio, Elio, Carturo o Alcatifa. ¡Así que sal a buscarlos!



La comisaría clásica, es de madera. De ella se encarga el perro Nocencio.

La comisaría moderna es también de madera. De su administración se encarga el perro Vigilio.





Aventuras navideñas
Llegan invitados

¿Sabías que... **en Animal Crossing: New Leaf** Graciela cambia la colección de muebles cada mes?

En diciembre, Emilio, el autor de esta sección, aprovechó para visitar el pueblo de Ana Destino, una conocida *youtuber*. Y lo que vio allí, le dejó sin habla... ¡Hay que leerlo!

La Navidad es fantástica, y por eso en diciembre nuestro Emilio visitó el pueblo de una persona igual de fantástica: ¡Ana Destino!

(1) En primer lugar, Ana nos mostró su pueblo. ¡Nos dejó sin palabras! Había unos diseños de caminos muy bien hechos, con flores, ríos e incluso de puentes de madera.

(2 y 3) Estuvieron recorriendo cada uno de los rincones del pueblo, pero para qué mentir: ¡también descansaron un buen rato en todos los bancos, hamacas y troncos que veían!

(4) Sus vecinos tampoco se quedaron atrás. Conocimos a Kikolor, una oveja multicolor un tanto peculiar. ¡Qué vecino tan extraño!

(5) Con tanto paseo les entró mucho frío, y ya que pasaron frente a la cafetería, no dudaron en entrar y tomarse un café caliente. Como todos los cafés de Fígaro, éste resultó exquisito.

(6) Siguiendo su paseo llegaron al huerto de Ana con su espantapájaros. Como buenos amigos empezaron a quitar todas las zanahorias con sus palas. ¡Seguro que ya no tenían frío!

(7) Dentro de su casa nos quedamos alucinados con un objeto: la casa de oro, que se obtiene por conseguir un montón de puntos en la AAD (ini más ni menos que 150.000 puntos!).

(8) Cuando salieron de nuevo cavaron un agujero en el hielo y se pusieron a pescar como auténticos esquimales con sus cañas de plata. Lástima que no picara ningún pez...

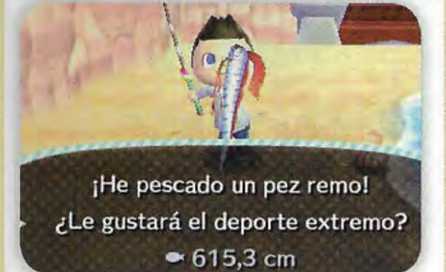
(9) Emilio retó a Ana Destino a tirarse al agua. Lo que no sabía era que iba a aceptar, así que terminaron tirándose los dos... ¡Qué bien, un bañito en aguas glaciales!

(10) Al salir congelados del agua descubrieron que en la orilla había un objeto extraño. ¡Era un objeto perdido de un vecino!

(11 y 12) Y como buenos ciudadanos, buscaron a su dueño. Aunque acertaron a la última, Dulce les regaló una chaqueta vaquera como recompensa. A Emilio le quedaba como un guante. **Para terminar el día** tuvieron una idea muy loca: ¡cantar el aguinaldo a Nocencio! ¿Alguna idea de lo que acabó pasando?

(13) Nocencio expulsó a Emilio por romper los cristales de la comisaría con sus gritos, así que las aventuras terminaron ahí. Otro día fantástico para Emilio, con una multa de 99.000 bayas, eso sí. Pero bueno, había merecido la pena, ¿verdad Ana Destino?





Pez balón	Mares	Noviembre a marzo	16:00 a 9:00	2.500 bayas
Atún	Mares	Noviembre a marzo	24 horas	7.000 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	Todo el año	24 horas	4.500 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	Todo el año	24 horas	13.000 bayas
Pez remo	Mares	Diciembre a mayo	24 horas	9.000 bayas
Celacanto (solo días de lluvia o nieve)	Mares	Todo el año	16:00 a 9:00	15.000 bayas

Crustáceos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

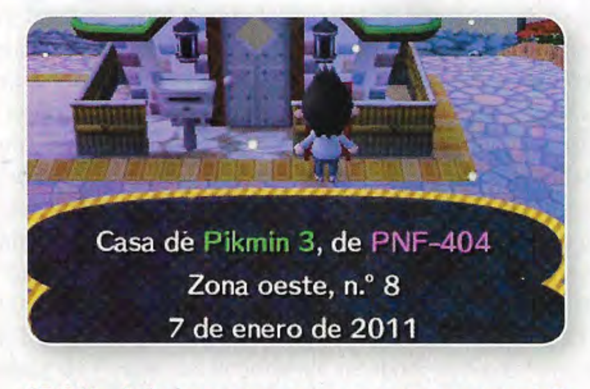
Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Alga Wakame	Sombra grande	Noviembre a julio	24 horas	200 bayas
Bellota de mar	Sombra muy pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Ostra	Sombra pequeña	Septiembre a febrero	24 horas	400 bayas
Caracol espinosa	Sombra pequeña	Agosto a mayo	16:00 a 9:00	300 bayas
Abulón	Sombra mediana	Todo el año	16:00 a 9:00	400 bayas
Oreja de mar	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Almeja oriental	Sombra pequeña	Septiembre a abril	24 horas	300 bayas
Ostra perlera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	1.600 bayas
Vieira	Sombra mediana	Noviembre a enero	24 horas	1.000 bayas
Anémona	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	100 bayas
Pepino de mar	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	150 bayas
Babosa de mar	Sombra pequeña	Noviembre a abril	24 horas	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	1.250 bayas



Consultorio de Canela

Cada mes nos llegan muchas preguntas a la revista. Canela, tu secretaria, te ayudará a resolverlas con buen tino.

¿Las casas que visito en sueños pueden añadirse a la exposición de la AAD? También tengo una casa en la plaza pero no aparece en el pueblo. ¿Por qué?
Visitar una casa por sueño no tiene nada que ver con la plaza de exposición de la AAD, así que no se añadirán. Solo se añadirán las casas de los jugadores que encuentres mediante StreetPass o SpotPass (que las envía Nintendo). Además, las casas que hay en la plaza no se van al pueblo, sino que se quedan ahí para visitarlas siempre que quieras.



¿Sabéis algún truco para pescarun pez en concreto? Resulta que estoy buscando el pez remo que como decís aparece entre diciembre y mayo, pero no lo encuentro.
No hay ningún truco para conseguir el pez concreto que quieras. Todo es cuestión de suerte y de mirar las guías que publicamos cada mes. El pez remo sale, como dices, entre diciembre y mayo, pero es un pez que aparece muy poco y es muy difícil de pescar, así que necesitarás los cinco sentidos para que no se te escape. Es del tamaño de una lubina pero un poco más alargado. ¡Suerte!



¿Es verdad lo que decís y es posible visitar pueblos mediante internet o me he equivocado? Le doy a "Viajar lejos" y no me sale ninguno al que poder ir.
Claro, se puede viajar a pueblos mediante internet. Lo que pasa es que necesitas el código de amigo de las personas que quieras visitar. No basta con ir a la estación, ya que si no, ¡imagínate! Tres desconocidos en pueblos destrozando todo lo que vean a su paso... Por eso es necesario el código de amigo. Quien te lo pase, te dirá también el nombre de su pueblo, claro.

¿Cómo consigo el traje de Link?
Es un regalo de las galletas de la fortuna. Cuestan dos monedas de juego cada una (se ganan al cambiarlas por los pasos que damos con la consola). Las galletas se venden en la tienda de Tendo y Nendo y uno de los premios que puede tocarte es una prenda del traje de Link, entre otros muchos.



¿Cómo consigo proyectos municipales más chulos? ¿Hay algún truco para tener más de forma rápida?
Tener muchos, pocos, bonitos o feos es cuestión del azar. Los vecinos te los pedirán dependiendo de su personalidad. Como ya dijimos en un 'truco del mes' anterior, para conseguir proyectos municipales rápido debes permanecer nadando en un límite del mar durante cinco minutos y a continuación regresar al pueblo. Algún vecino te pedirá cambiarse la muletilla, contarte algún cotilleo, darte algún regalo... o pedirte un proyecto municipal nuevo.



TRUCO DEL MES

Los fósiles en miniatura

Cada día aparecen aproximadamente dos fósiles nuevos enterrados en el pueblo, y con ellos podemos ganar algunas bayas vendiéndolos en Reciclaje Bártulos una vez identificados, o donarlos al museo como buenos alcaldes. Pero, ¿conocías la opción de minimizar fósiles? Pues sí, ¡para tenerlos de decoración en tu casa!



Para ello solo tienes que ir a hablar con Al y entregarle el fósil previamente identificado por Sócrates (no uno, sino los tres que componen el animal entero). Por menos de 10.000 bayas (el precio depende del fósil) nos hará una miniatura y podremos tenerlo en nuestra casa. ¡Una pasada!

¡Consigue un objeto o una galleta!

Gulliver

El marinero perdido

Apareció como extraterrestre en Animal Crossing DS y Wii, pero aquí vuelve a ser marinero, como en GameCube.

Gulliver es un marinero que aparece algunos días de forma aleatoria en la orilla del mar, inconsciente **(1)**. Tendremos que hablar con él algunas de veces hasta que recupere el conocimiento y se despierte **(2)**.

Te contará la historia de cómo se perdió, lamentándose siempre por la pérdida de su amada que no sabe dónde está. **(3)**

Entonces te dará algunas pistas sobre cómo es el lugar que no logra recordar. Tendrás que sacar tu lado más viajero y hacer memoria para decirle el sitio correcto **(4)** (si no, puedes ayudarte de internet e investigar un poco sobre geografía).

Para que no sea tan difícil, te dará a escoger cuatro opciones. Si respondes con la opción correcta se pondrá muy contento **(5)**. De lo contrario, te dirá que no sabría decir con exactitud si realmente ese era el lugar, pero agradecerá tu ayuda.

En cualquiera de los casos, recibirás en tu correo (como muy tarde al día siguiente) una carta con un regalo **(6)**. Si acertaste, será un objeto característico del lugar. Si fallaste, una galleta de chocolate.





Camarón boreal	Sombra pequeña	Septiembre a febrero	16:00 a 9:00	650 bayas
Langosta espinosa	Sombra grande	Septiembre a diciembre	21:00 a 4:00	3.000 bayas
Bogavante	Sombra grande	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Cangrejo de nieve	Sombra grande	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo peludo	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo boreal	Sombra grande	Noviembre a marzo	24 horas	6.000 bayas
Pulpo	Sombra mediana	Septiembre a enero	24 horas	1.200 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas

Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Abeja	Sacudiendo árboles	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Hormiga	Fruta, chuches y nabos podridos en el suelo	Todo el año	24 horas	80 bayas
Chinche	Troncos de árboles	Abril a octubre	24 horas	120 bayas
Grillo cebollero	Bajo tierra	Noviembre a mayo	24 horas	280 bayas
Oruga de bolsón	Moviendo árboles	Noviembre a febrero	24 horas	300 bayas
Escarabajo pelotero	Bolas de nieve	Diciembre a febrero	17:00 a 8:00	800 bayas
Cochinilla de arena	Orilla del mar	Todo el año	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Pulga	En los vecinos	Todo el año	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Golpeando rocas	Septiembre a junio	24 horas	250 bayas
Mosca	Sobre basura o nabos podridos	Todo el año	24 horas	60 bayas
Ciempiés	Golpeando rocas	Junio a febrero	16:00 a 23:00	300 bayas



Comunidad

INAZUMA ELEVEN 3
RAYO CELESTE
FUEGO EXPLOSIVO

Este mes os ofrecemos la alineación con la que jugamos a tope a Inazuma Eleven 3. ¡Esperamos que os guste!

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**



Verne Spring

Posición: Centrocampis
Equipo: Cuatro Magnífic

Supertécnicas: Ataque+, Remate dragón, Cañó dragón, Fuego total.
Aprendidas: Corte volcánico, Tacón infernal.
Sobre él: Uno de los pocos jugadores que aprenden el magnífico tiro largo Fuego total. N gusta poner en una banda a Spring con dicho tiro y a Nakata en la otra con Disparo valiente para tener la opción de marcar un gol con cad uno desde la lejanía. ¡Es una estrategia muy út para conseguir rango S en los partidos!



Melocotón

Posición: Defensa
Equipo: Dorremifagol

Supertécnicas: Suerte, Zigzag de fuego, Defensa+, Cometa.
Aprendidas: Tacón infernal, Femme fatale.
Sobre ella: Nos encanta esta jugadora. De los pocos que vienen con dos talentos (y además muy buenos), y dos buenas técnicas de bloqueo de su afinidad. Si le enseñáis Femme fatale será además todo un problema para los jugadores masculinos, que son los que más se suelen utilizar en el juego.



Feldt oscuro

Posición: Portero
Equipo: Emp. Oscuros

Supertécnicas: Ultratécnica, Puños voladores, Malla letal, Mano diabólica.
Aprendidas: Portero+, Mejor garantía.
Sobre él: Tiene la muy rara (y muy deseada) característica de disponer tanto de un gran talento (Ultratécnica) como de la mejor parada de su afinidad (Mano diabólica). Además, tiene una gran Defensa. Con Portero+ y Mejor garantía es casi imposible que encaje gol. ¡Recuperad sus PT con objetos si hace falta!



Thiago Torres

Posición: Defensa
Equipo: Los Emperadores

Supertécnicas: Zigzag de fuego, Defensa+, Muro de hierro, Cortafuegos.
Aprendidas: Fuerza defensiva, Tacón infernal.
Sobre él: Excelente defensa, quizás el mejor. Su parámetro de Defensa es de los más altos del juego y cuenta con Defensa+. Además, sus técnicas de bloqueo son excelentes: dos de ellas de su afinidad y muy buenas, y la otra aunque no es de Fuego le permite bloquear los tiros más potentes de los rivales.



Hurley Kane

Posición: Defensa
Equipo: Inazuma Japón

Supertécnicas: ¡Vamos todos!, Remate tsunami, Gran tifón, Bloqueo ballena.
Aprendidas: Campo torbellino, Descarte.
Sobre él: El único que hemos mantenido del Inazuma Japón. Nos gusta porque es muy polivalente y puede adaptarse perfectamente a cualquier zona de la defensa o el medio campo. Además, su talento ¡Vamos todos! es un gran comodín para mejorar nuestra eficacia cuando vamos ganando. Y si perdemos, al banquillo.



Alan Sumner

Posición: Defensa
Equipo: Cuatro Magníficos

Supertécnicas: Defensa+, Dientes de roca, Pájaro de fuego, Emboscada defensiva.
Aprendidas: Regate topo, Fuerza defensiva.
Sobre él: Otro estupendo defensa que tiene la titularidad ganada con nosotros. Defensa+ siempre es algo valorable, y además tiene dos buenas técnicas de bloqueo de su afinidad. Incluso dispone de un tiro lejano que puede daros algún gol de vez en cuando. Eso sí, sus PT son escasos y sus técnicas no bloquean tiros.



Hidetoshi Nakata

Posición: Centrocampis
Equipo: Orfeo

Supertécnicas: Ultratécnica, Disparo valiente, Voltereta circense, Superelástic
Aprendidas: Fuerza ofensiva, Ahorro.
Sobre él: Si nos preguntaseis por nuestro jugador favorito de todo el juego, probablemente contestaríamos Nakata. Sus parámetros son excelentes, tiene un talento muy bueno, y técnicas magníficas de tiro, rega y bloqueo que además son todas de su afinida Difícilmente se puede pedir algo más.



La alineación de la Revista Oficial

Os presentamos el equipo que usamos actualmente. Utilizamos la estrategia Pala (3-1-3-3).



Discard

Posición: Delantero
Equipo: Tarjeteros

Supertécnicas: Ultratécnica, Full goleador, Avance flamígero, Cañón X.
Aprendidas: Ahorro, Tiro+.
Sobre él: No es muy conocido, pero es uno de nuestros delanteros favoritos. Ultratécnica es un plus y además tiene Cañón X, uno de los mejores tiros de Fuego (su afinidad). También viene ya con un regate de Fuego, así que enseñándole Ahorro y Tiro+ se convierte en un delantero completísimo y muy efectivo.



Byron Love

Posición: Centrocampista
Equipo: Dragones de Fuego

Supertécnicas: Fuerza de tiro, Sabiduría divina, Hora celestial, Remate caótico.
Aprendidas: Dúo magma, Ataque+.
Sobre él: También conocido como Aphrodite. El talento Fuerza de tiro es muy importante para aumentar la efectividad de los disparos de todo el equipo, y además Byron cuenta con Remate caótico, el mejor tiro de su afinidad. En esta posición le viene muy bien enseñarle un bloqueo como Dúo magma para controlar el centro.



Edgar Partinus

Posición: Delantero
Equipo: Knights of Queen

Supertécnicas: Excalibur, Ataque de paladín, Ultralunar, Casanova.
Aprendidas: Remate caótico, Tiro+.
Sobre él: Es posible que su parámetro de Tiro sea el mayor de todos. Además, viene bien tener un delantero como él con Casanova por si nos enfrentamos a porteros femeninos. En cualquier caso, es absolutamente recomendable que le enseñéis Remate caótico, que como hemos dicho es el mejor tiro de Bosque.



Nathan oscuro

Posición: Delantero
Equipo: Emp. Oscuros

Supertécnicas: Ultratécnica, Fuerza veloz, Fénix oscuro, Excalibur.
Aprendidas: Regate aurora, Fuego cruzado (Aire).
Sobre él: Otro de esos jugadores que destacan por sus dos excelentes talentos. Además, también tiene Excalibur que es un estupendo tiro largo de su afinidad. Aunque Ultratécnica gasta más PT, Nathan tiene bastantes, y si le enseñáis un regate que no use muchos PT no es del todo necesario enseñarle Ahorro.



Nuestro banquillo

Estas chavalitas juegan muchos minutos con nosotros. Debes tener un banquillo potente y rotar a los jugadores durante el partido.



Bernadette Stoker

Posición: Delantero
Equipo: Cuatro Magníficos

Supertécnicas: Remate Pegaso, Espejismo de balón, Vendimia, Gran lobo.
Aprendidas: Big Bang, Femme fatale.
Sobre ella: Su pega es que sus técnicas no son de su afinidad, pero es quizás la jugadora con más Tiro. Otra buena opción es enseñarle Antiafinidades.



Virgo

Posición: Delantero
Equipo: Astros del Firmamento

Supertécnicas: Tiro+, Tiro pirueta, Cañón de meteoritos, Vuelo de Ícaro.
Aprendidas: Big Bang, Femme fatale.
Sobre ella: Nuestro favorito "del horóscopo". Excelente delantera con muy buenas técnicas de su afinidad y un gran talento. Con Big Bang es casi imparable.



Miya

Posición: Delantero
Equipo: Dorremifagol

Supertécnicas: Femme fatale, Tiro cegador, Tiro+, Cañón de meteoritos.
Aprendidas: Tacón infernal, Big Bang.
Sobre ella: Tiene un buen par de grandes talentos, y un buen par de tiros de su afinidad. Con Big Bang y un regate se convierte en una jugadora muy completa.



Chinami

Posición: Defensa
Equipo: Dorremifagol

Supertécnicas: Femme fatale, Olor embriagador, Engaño torero, Recobro.
Aprendidas: Zona sigma, Defensa+.
Sobre ella: Otra buena jugadora. Eso sí, estamos en busca de otro gran centrocampista de Montaña para enseñarle Tiro a reacción y colocarlo en su lugar.



Capi

Posición: Portero
Equipo: Dorremifagol

Supertécnicas: Femme fatale, ¡Vamos!, Mano celestial, Defensa triple.
Aprendidas: Portero+.
Sobre ella: Gran portera con dos interesantes talentos. Estamos esperando a ver si sale la Mano Omega por Wi-Fi para enseñársela.

Ficha a nuestro equipo



En los tres números anteriores ya os contamos detalladamente cómo fichar a todos los jugadores que veis ahora en nuestra alineación de las páginas previas. Sin embargo, vamos a refrescaros un poco la memoria en esta columna, por si no tenéis a mano las revistas anteriores.

Feldt oscuro. Ficha roja en Brasil tras pasarte el juego.

Melocotón. Consigue Tarjeta Musical en 6ª planta de Torre Cóndor, úsala, gana al Dorremifagol en el Estadio del Sur de Tokio y usa ficha azul en Aeropuerto Tokio.

Torres. Fíchalo de Los Emperadores.

Sumner. Gánale en pachanga aleatoria en Costail y usa ficha azul en la máquina del mismo área.

Spring. Igual que con Sumner, pero con ficha roja.

Nakata. Habla con él en el albergue del área de Japón, en el Estadio del Sur de Tokio y en el campo de Italia. Requisitos: haberte pasado el juego, tener como mínimo 77 jugadores y haber ganado 333 pachangas.

Byron Love (Aphrodite). Fíchalo de los Dragones de Fuego.

Discard. Dile a Deck la contraseña (granbaraja) en el área de Japón. Gánale y usa ficha azul en la máquina de este área.

Nathan oscuro. Ficha amarilla en Brasil tras pasarte el juego.

Partinus. Fíchalo de los Knights of Queen. Necesitas nivel mínimo 55.

Stoker y Virgo. Mapa de contactos.

Miya, Chinami y Capi. Los mismos pasos que con Melocotón, pero usa ficha roja, amarilla y roja respectivamente en Aerop. Tokio.

La mejor equipación

¿Queréis equipar a vuestros jugadores con las mejores botas, pulseras y guantes? Aquí van algunas recomendaciones.

Vestir a los jugadores con una equipación apropiada es algo fundamental para sacar el máximo rendimiento de ellos. Eso sí, hay que invertir muchísimos puntos de pasión para tener a toda la alineación con una equipación óptima, así que al principio tendréis que escoger bien a qué jugadores darles lo mejor.

Botas Inazuma

Tiro +18. Sólo los que crean en el poder de la amistad serán dignos de calzarlas.

Las vende O'Connor en la Supertienda Redux del Monte Magnitud por 20.000 puntos de pasión. Además, hay un 1% de posibilidades de que salga como recompensa por ganar a los Jóvenes Inazuma, el último equipo de la fila inferior de la cadena del entrenador de Costatil.

Botas legendarias

Rapidez +18. De cegador color rojo. Las usaban los Veteranos en sus días de gloria.

Las vende O'Connor en la Supertienda Redux del Monte Magnitud por 20.000 puntos de pasión. Además, hay un 5% de posibilidades de que salga como recompensa por ganar a los Jóvenes Inazuma, el último equipo de la fila inferior de la cadena del entrenador de Costatil.



Guantes Inazuma

Defensa +18. La leyenda dice que sólo se los puede poner quien lucha sin cuartel.

8% de posibilidades como recompensa por ganar a los Veteranos del Raimon, el último equipo de la fila superior de la cadena de Smith.

Guantes míticos

Defensa +18. Los guantes de los Veteranos han detenido incontables balones.

8% de posibilidades como recompensa por ganar a los Jóvenes Inazuma, el último equipo de la fila inferior de la cadena del entrenador de Costatil.



Pulsera genial

Valor +20. Alberga un poder atroz, y saca lo mejor del jugador que se la pone.

Las vende O'Connor en la Supertienda Redux del Monte Magnitud por 30.000 puntos de pasión. Es carísima, pero si algún día reunís los puntos de pasión suficientes os recomendamos que le pongáis una a cada jugador. Empezad por el portero. Ah, también hay una en un cofre del gimnasio (la llave es el premio de la fila izquierda de la cadena Firewill).

Pulsera sobria

Valor +2. Simple y anodina, pero permite evitar cualquier pachanga inoportuna.

Un accesorio ideal para que no aparezca ninguna pachanga aleatoria si queréis explorar y moveros sin interrupciones. Para conseguirla, tenéis que llevar 5 chapas viejas a la tienda de maquetas del Barrio de Tiendas del Norte de Tokio.

Pulsera chillona

Valor +2. Da un poco el cante. Te retarán a más pachangas de lo habitual.

Si por el contrario queréis ganar experiencia con una buena avalancha de pachangas, no tenéis más que usar esto. Está en un cofre en el Estadio Monumental.

Consultorio de Hillman



Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga al correo electrónico de la revista. ¡Vamos, no seáis tan tímidos!

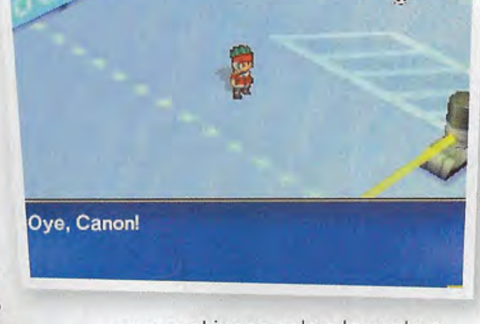
Completando la cadena Firewill

JUAN PÉREZ

Hola R.O.N., me llamo Juan Pérez y tengo una duda sobre el Inazuma Eleven 3. En la cadena de partidos del Sr. Firewill en el Instituto Raimon no consigo desbloquear los últimos equipos de la fila de arriba (el último equipo que desbloqueé es el Dragones de Fuego) y la fila izquierda (el último equipo que desbloqueé es el Neo Japón). Ya me acabé el juego, ¿me podríais explicar cómo desbloquear a los que me quedan?

Lo cierto es que desbloquear a esos últimos equipos tiene un pequeño truco. Necesitas usar unos objetos especiales, pero tranquilo: ¡es bien sencillo conseguirlos! Te los dan al ganar los partidos contra esos mismos equipos que has mencionado de esas filas, aunque sólo hay un 40% de posibilidades de recibir tales recompensas. Por lo tanto, lo que tienes que hacer es jugar contra los Dragones de Fuego hasta que te den Recuerdos de Asia para desbloquear a los Ases Asiáticos, y contra el Neo Japón hasta recibir Orgullo guerrero para desbloquear al Neo Japón Plus.





Conexión Ogro

CARLOS SÁNCHEZ

Si ya tengo alguna de las otras ediciones de Inazuma Eleven 3, ¿merecerá la pena comprarme La Aamenaza del Ogro cuando salga a la venta en febrero?

Gracias a la conexión especial Ogro que incluye esta entrega podrás pasar tus jugadores y objetos a la nueva edición y enfrentarte a los nuevos desafíos que te esperan. Por otro lado a buen seguro que el juego sale a la venta a un precio tan atractivo como lo hicieron Fuego Explosivo y Rayo Celeste en su día. Y por supuesto, la decisión también depende de hasta qué punto te atraiga la historia de Canon Evans y el Equipo Ogro.

En todo caso, si ya tienes alguna de las ediciones anteriores te recomendamos que la explotes al máximo y que completes todas las cadenas extra y te hagas tu equipazo (con nuestra ayuda es mucho más fácil). Seguro que cuando la hayas exprimido a fondo estás aún más dispuesto a recibir con los brazos abiertos esta nueva edición.

Próximo número

Sale el 17 de febrero

¡CAÑA AL MONO!

Donkey Kong Country Tropical Freeze

El próximo 21 de febrero, la familia Kong al completo nos desafiará a 'plataformear' de lo lindo en el primer DKC en HD de la historia de la saga. Lo celebraremos con una review apoteósica.

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Inazuma Eleven 3
Puntuamos La Amenaza del Ogro, la nueva entrega para 3DS.



La Lego Película
Así será el próximo juego de LEGO que llegará a Wii U y 3DS.



Super Smash BROS
Ya es hora de recapitular: qué se sabe, qué no se sabe aun, qué esperar...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

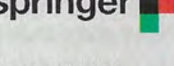
Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán, Jorge Puyol, Jesús Casado

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.